CONSOLES +

COUP SPECIAL MK II: BAS, BAS, GRATTE, TIRE, GRATTE, TIRE, BAS ET GRATTE ENCORE UNE FOIS

CADEAU
UN BOOKLET AVEC TOUS LES COUPS SPÉCIAUX DE MORTAL KOMBAT II

VORTEX
LA SUITE DE STARWING !

8 VOYAGES À NEW YORK À GAGNER AVEC VIDÉOFIL

SCOOP RÉVÉLATIONS SUR LA RÉALITÉ VIRTUELLE DE NINTENDO ET LA NOUVELLE CONSOLE, L'ULTRA 64

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

NEO GEO

3DO

GAME BOY

L'ÉVÉNEMENT
SONIC & KNUCKLES
SUR MEGADRIVE !

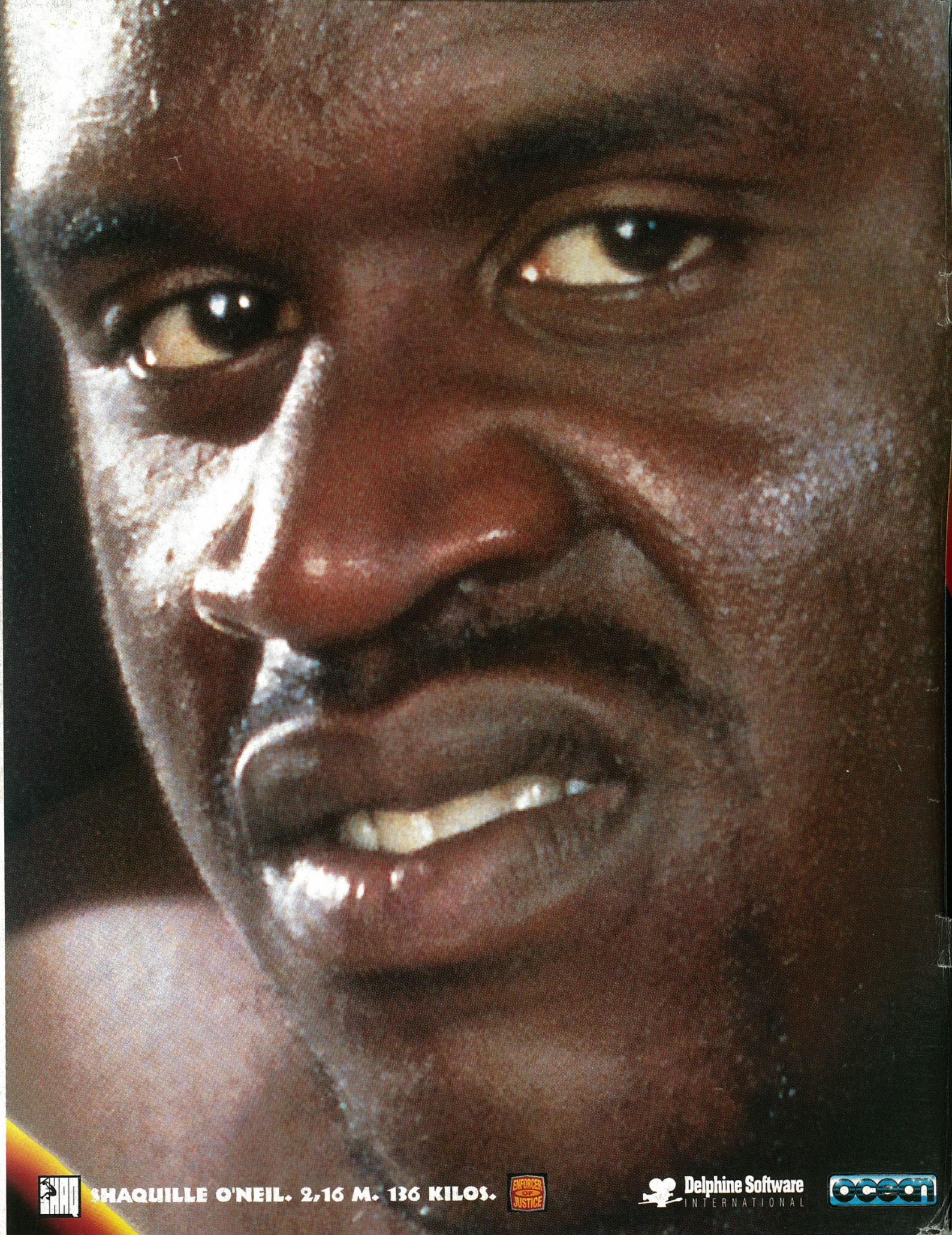
CONCOURS MORTAL KOMBAT II :
GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE MK II
AU TIRAGE
UN T-SHIRT AU GRATTAGE, ET PLEIN D'AUTRES LOTS

LES JEUX DE BASTON DE LA RENTRÉE : MORTAL KOMBAT II, SSF II, SAMURAI SHOWDOWN (SFC)...

FLINK : LA TOTALE SUR LE PLUS BEAU JEU MEGADRIVE

T 6745 - 35 - 32,00 F

N° 35 SEPTEMBRE 1994. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869


SHAQ
SHAQUILLE O'NEIL. 2,16 M. 136 KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE
Delphine Software
INTERNATIONAL
ocean

BIENTOT, JE VAIS TOUS VOUS ECRASER!

LE JEU DE COMBAT DE L'ANNEE.

SORTIE LE 28 OCTOBRE

ELECTRONIC ARTS®

Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq, le logo de Shaq et Shaq Attaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc. • Nintendo est une marque déposée deNintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque déposée de Ocean. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

Notre couverture : Vortex (Super Nintendo) © Argonaut Software - Édité par Electro Brain.

Notre couverture : Rebel Assault™ (Mega CD) and © LucasArts Entertainment Company. Used Under Authorization. All right Reserved. Star Wars is a registred trademark of Lucasfilm Ltd. The LucasArts logo is a registred trademark of LucasArts Entertainment Company.

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages.

AERO THE ACROBAT (MD)	111
ALIEN VS PREDATOR (ARCADE)	150
ALONE IN THE DARK (3DO)	146
ASTERIX AND THE GREAT RESCUE (GG)	140
BALL Z (MD)	100
BATTLETOADS DOUBLE DRAGON (SNIN)	134
CAPTAIN HAVOC (MD)	120
DONGEONS & DRAGONS - TOWER OF DOOM (ARCADE)	152
DONKEY KONG (SUPER GB)	132
ESCAPE FROM MARS STARRING TAZ (MD)	122
EXCITE STAGE 94 (SFC)	124
LEGEND (SNIN)	106
LEMMINGS 2 (MD)	130
MAGIC BOY (SNIN)	108
MEGA BOMBERMAN (MD)	112
MEGA RACE (MCD)	147
MONSTER MAX (GB)	138
MORTAL KOMBAT II (MD)	92
MORTAL KOMBAT II (SNIN)	94
PC KID (SFC)	110
REBEL ASSAULT (MCD)	148
SINK OR SWIM (MD)	128
SUPER ADVENTURE ISLAND 2 (SNIN)	126
SUPER STREET FIGHTER II (SFC)	96
TETRIS FLASH (SFC)	116
THE MISADVENTURES OF FLINK (MD)	102
TITI ET GROSMINET (MD)	118
TOMCAT ALLEY (MCD)	144
TURN AND BURN - NO FLY ZONE (SNIN)	114
WOLFENSTEIN 3D (JAGUAR)	88
WORLD HEROES 2	98
X-KALIBER (SNIN)	136

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION
• LES MAGASINS : A GAME WORLD, ESPACE 3, KONCI ET SAMOURAÏ GAMES.
• ET TOUJOURS LES MAGAZINES JAPONAIS : FAMICOM TSUSHIN ET KADOKWA SHOTEN.

GRATUIT DANS CONSOLES+

Ce numéro n'est complet qu'avec le booklet "Mortal Kombat II, tous les personnages du jeu et leurs coups spéciaux".

MEGADRIVE 32X TOUTES LES INFOS! 10

La tant attendue Megadrive 32X débarque enfin. Toutes les infos en direct "live" du Japon grâce à Banana San.

RÉALITÉ VIRTUELLE ET ULTRA 64 CHEZ NINTENDO 22

En plus de ses previews extraordinaires, Banana San nous a dégoté des infos sur les nouvelles consoles de Nintendo: réalité virtuelle et Ultra 64.

Flink, de Psygnosis, sur Megadrive: le plus beau jeu sur cette console (p. 102).

BEST OF C.E.S. DE CHICAGO 36

En direct de la McCormick Place à Chicago, Spy Goku et Banane Géniale ont quêté pour vous les sept Konsol Balls.

TIPS ET ASTUCES POUR LA RENTRÉE 52

Une tonne de tips pour bien démarrer la rentrée et pour mieux tricher grâce à notre cher Switch, le pro du paddle.

SONIC & KNUCKLES 60

Un nouveau Sonic su r Megadrive arrive le 18 octobre 1994. Toutes les infos et les premières photos en page 60.

NEWS ET INFOS 66

Les "restes" du C.E.S. et divers potins indiscrets...

VORTEX (SNIN) 76

Retrouvez le talent d'Argonaut dans ce nouveau jeu équipé du Super FX sur Super Nintendo.

• les tests les plus complets de toute la presse ludique

PREVIEWS 78

Les jeux qui devraient arriver incessamment sous peu (Urban Strikes sur MD, Pitfall sur SNIN...).

ATARI JAGUAR 86

Les nouveaux jeux, le CD-Rom, le Voice Data Modem et... le test complet de Wolfenstein 3D!

Sonic & Knuckles sur Megadrive. Un nouvel épisode à part entière, et une nouvelle cartouche qui va redonner du punch au monde de Sonic. Rendez-vous vite page 60.

DES MÉGA-HITS SUR CONSOLES 16 BITS! 92

Flink, le plus beau jeu sur Megadrive, Legend (SNIN), Mega Bomberman (MD) et Mortal Kombat II, plus saignant que jamais.

CD+ 141

Les dernières infos et les tests des jeux sur CD-Rom sont dans CD+.

ARCADE 150

Deux nouveautés auxquelles il sera difficile de résister...

SPEEDY GONZATEST 154

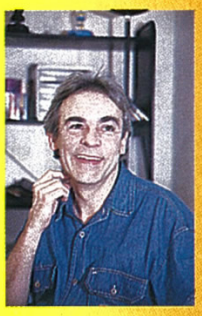
Ce mois-ci, elle s'est surpassée et a testé ses jeux plus vite que jamais.

LE COURRIER DE BOMBOY 158

Il attaque votre volumineux courrier à la hache.

ZE KILLER... ARGH!... 164

Ze Killer va-t-il se teindre en blond et se faire refaire le nez?



EDITO

Salut les bronzés! Si vous pensez que c'est encore l'été, détrompez-vous: en ce qui concerne les jeux, c'est déjà presque Noël! Alors que les nouveautés s'étaient faites rares durant les six premiers mois de l'année, voici que le rythme s'accélère, et même qu'il s'emballe! Nous allons donc crouler sous une avalanche de nouveautés durant les trois prochains mois et la qualité devrait être au rendez-vous car les éditeurs gardent leurs meilleurs jeux pour cette période. La lutte sera rude, et gare aux éditeurs qui essayeront de vendre des petits jeux face aux "monstres" comme Donkey Kong, Mickey Mania et autres Roi Lion! Il est vraisemblable que ces titres figureront dans le tiercé gagnant en fin d'année, mais il faut espérer que d'autres jeux de qualité auront également du succès, même ceux qui n'ont pas l'avantage de bénéficier d'une grosse licence. Je pense à des jeux très fun comme Flink, Mega Bomberman ou encore Street Racer. Quant aux très nombreux fans de baston, leur principal problème sera de faire un choix entre tous les excellents jeux de ce type qui sortent ces temps-ci... dommage que l'on ne puisse pas tout acheter! Nous tenons à vous remercier d'avoir été si nombreux à répondre à notre enquête cet été, soyez certains que nous tiendrons compte de vos suggestions. Du reste, nous faisons à nouveau appel à vous ce mois-ci. En effet, nous avons décidé que c'est vous qui éliriez les Consoles+ d'Or de l'année. La rédaction s'est longuement concertée pour élaborer une liste de trois jeux par catégorie, ce qui n'a pas été facile. Et, maintenant, c'est à vous de jouer!

Alain Huyghues-Lacour

MÉGA-CONCOURS

• GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE MK II, DES T-SHIRTS ET DES JEUX MK II AVEC ACCLAIM PAGE 8.

• GAGNEZ HUIT VOYAGES À NEW-YORK AVEC VIDEOFIL ET ELECTRONIC ARTS PAGE 121.

LA HOT-LINE DE CONSOLES +

COINCÉ DANS SUPER METROID SUR SUPER NINTENDO? SAVOIR QUAND SORTIRA LA SATURN EN FRANCE?

Tous les mercredis de 14 h 00 à 18 h 00 et les vendredis de 15 h 30 à 18 h 00, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ!

Vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch est là, pour vous aider si vous êtes coincé dans un jeu...

TROMBINOSCOPE

YPS VERLANT

NIIICO SCOPE

MISSION FORT POSSIBLE

Le mois dernier, le magazine "Pas d'Joie" a présenté à ses lecteurs un feuilleton intitulé "La Guerre des Lock-On". Il nous a fait beaucoup rire (comme quoi...). Dans le scénario, "H.A.L.", le boss de "Consul Moins", était abattu par un vil faquin armé du Lock-On de Bandaï. Voici donc la suite, encore jamais dévoilée au grand public, de cette désormais mythique série.

SUPO SAN

POWER SAM

CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 47...

CONSOLES+, le 23/08 à 9 h 56 .
N'ayant pas de vaisseau spatial, nos lascars tentent de faire du stop.

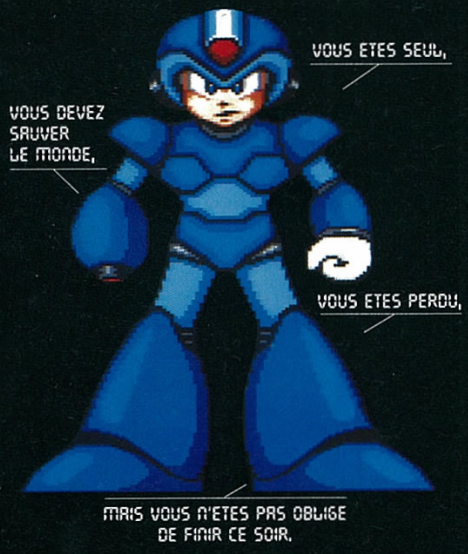
LEVALLOIS-PERRET, "PAS D'JOIE", le 25/08 à 10 h 23.

Après avoir tué et dépecé nombre de testeurs ennemis, nos vaillants gaillards tombent enfin sur le terrible Siro, dit Tessere.

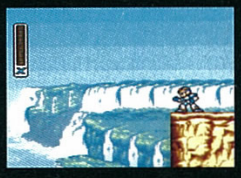
CONSOLES+, le 27/8 à 15 h 36.
De retour à Consoles+, les vengeurs sont accueillis comme des héros.
De splendides créatures leur font un véritable triomphe!

MEGA MAN X™

CAPCOM®



Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

• MEGA CONCOURS •

MORTAL KOMBAT II

DEUX CHANCES DE GAGNER

• 1ère CHANCE •

Prenez la couverture du booklet et grattez la zone dorée. Une inscription apparaît... Surprise! Que lisez-vous ? MORTAL KOMBAT II ou FATALITY ?

☞ ***Mortal Kombat II*** *: vous venez de gagner un T-shirt MKII avec la possibilité de participer au grand tirage au sort.*

☞ ***Fatality*** *: vous avez perdu mais le super tirage au sort vous tend les bras. En effet, vous pouvez y participer en découvrant la 2ème chance.*

• 2ème CHANCE •

Découpez la couverture du booklet. Renvoyez-la dûment complétée (sur son verso pour inscrire toutes vos coordonnées) avant le 5 octobre 1994 minuit (cachet de la poste faisant foi) à l'adresse suivante :

CONSOLES+
CONCOURS MORTAL KOMBAT II
SERVICE PROMOTION
75754 PARIS CEDEX 15

Un grand tirage au sort aura lieu parmi les coupons renvoyés.

1er prix
La borne d'arcade MORTAL KOMBAT II + un T-shirt MK II

2ème au 5ème prix
Un jeu MKII (SNIN ou MD) + un T-shirt MKII

6ème au 50ème prix
Un T-shirt MKII

51ème au 100ème prix
Une casquette MKII

REPONDEZ VITE... NOUS VOUS ATTENDONS NOMBREUX !!!

MORTAL KOMBAT II ® © 1993 Licensed from Midway ® Manufacturing Company. All rights reserved Règlement déposé à la SCP SIMONIN et CONTY ainsi que des "lots à part" sont disponibles auprès de la promotion de CONSOLES+.

PRÉPARE-TOI AU CHOC !

MORTAL KOMBAT II®

SEGA GAME GEAR

MEGA DRIVE

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB

Jeux & astuces
3615 Acclaim
et au
36.68 10.25
2,19 F/mn

MIDWAY® Acclaim entertainment inc.

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. MORTAL KOMBAT® II © 1993 Licenced from Midway®. Manufacturing Compagny. All Rights reserved.

GEM

LE JAPON EN DIRECT

5 BONNES RAISONS D'AVOIR UNE 32!

Alors que la Super 32 X (l'"add-on" que vous connectez sur votre Megadrive pour la transformer en une console 32 bits) est en train d'être finalisée par les ingénieurs de Sega, les photos des premiers jeux circulent déjà.

Sega France compte appeler la bête Megadrive 32 X. Cela semble un peu absurde. Imaginez, dans un magasin, une honnête mère de famille qui n'y connaît rien et qui vient dans un supermarché acheter un cadeau de Noël à son fils:
"Bonjour, monsieur, je voudrais une Megadrive et une Megadrive 32 X.
– Vous voulez deux Megadrive?
– Non, une Megadrive et une 32 X.
– 32 X, 32 X, je n'ai pas ça au catalogue. Mais j'ai bien une Megadrive 32 X!"
Bref, dix minutes d'explications confuses, deux cachets d'aspirine et trois coups de fil à Sega pour acheter une console!
La Super 32 X semble être au moins autant le fruit du labeur de Sega USA que celui de Sega Japon, qui travaille surtout sur la Saturn. Conséquence: beaucoup des premiers jeux qui sortiront sur cette machine seront des adaptations de jeux PC (et américains!). Je ne reviendrai pas sur les Doom, les Super After Burner et autres Farenheit dont C+ vous a déjà parlé dans le dernier numéro. En revanche, je m'en voudrais (et vous, donc!) de ne pas vous livrer quelques informations concernant les jeux qui me semblent particulièrement prometteurs!

SHADOW OF ATLANTIS

Les ruines d'Atlantis, la cité des Atlantes, se trouvent à quelques kilomètres d'H2O sous la surface. Normal: cette cité mythique, censée avoir existé quelques milliers d'années avant la naissance de Platon (IVe siècle avant J.-C.), qui le premier en a parlé, a été ravagée par un cataclysme et a coulé corps, âmes et orichalque. Ce qui est moins normal, c'est la présence, dans ses ruines englouties, d'une entité aussi mystérieuse que diabolique. A bord du Nautilus, le sous-marin du capitaine Nemo, vous vous dirigez vers la cité immergée afin de résoudre le mystère. Là, vous rencontrerez des créature aquatiques mutantes et des espèces de zombies qui batifolent sous les eaux, comme vous et moi dans notre bain, mais à quelques centaines de mètres de profondeur! Lesdites bestioles, les Krakens, comptent envahir le monde et transformer les humains en bestioles verdâtres à peau visqueuse et à l'haleine fétide, à leur image! Vous-même commencez à vous transformer en un Kraken, et si vous tardez à résoudre l'aventure, vous finirez en grenouille mutante!

Un galion enfoui dans les sables à explorer!

Vous allez passer les trois quarts du voyage dans les entrailles de métal du Nautilus. Toutes les scènes ont été précalculées et le résultat est époustouflant! La MD prend comme un coup de vieux!

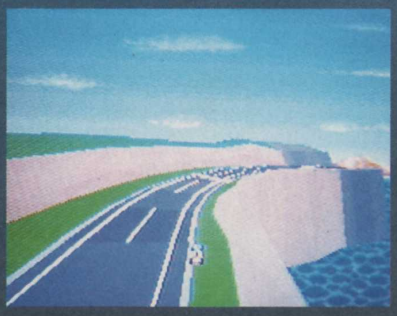
Bien sûr, ces images ont été spécialement sélectionnées par Sega pour en mettre plein la vue. N'empêche qu'on en prend vraiment plein la vue!

MEGA DRIVE 32X

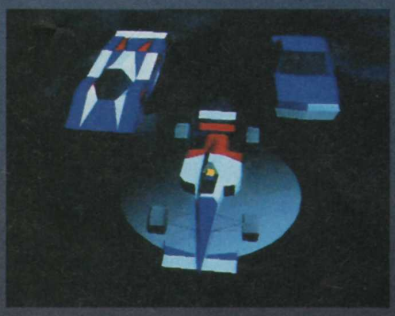
VIRTUA RACING DELUXE

VR DX est l'adaptation du célébrissime jeu d'arcade. Il reprend, et améliore, son petit frère VR pour Megadrive. Ainsi, on retrouve la possibilité de diviser l'écran en deux en mode 2 joueurs. De même, ont été conservées les différentes vues de la course, et la possibilité de passer de l'une à l'autre en cours de jeu. Qu'offre-t-il de nouveau? Tout d'abord, une représentation graphique complètement retravaillée, beaucoup plus proche de la version originale. Il faut savoir, par exemple, que la version 32 X affiche deux fois plus de polygones à la seconde que la version Megadrive, pourtant déjà impressionnante grâce à son processeur SVP (Sega Video Processor). Autrement dit, le jeu va bénéficier de décors beaucoup plus fouillés et d'animations nettement plus rapides. De même, le rafraîchissement de l'écran, qui était de quinze images par seconde dans VR MD, passe à vingt images par seconde dans VR DX (le "rafraîchissement" exprime le nombre de fois que l'image est réaffichée par seconde. Plus il est élevé, plus l'animation est fluide. A titre de comparaison, la télévision affiche généralement vingt-cinq images par seconde.). La palette de couleurs a, elle aussi, été sérieusement dopée. Quand la version MD s'efforçait tant bien que mal, avec les 32 couleurs de la MD, de ressembler à la version arcade, la tâche est plus aisée pour la 32 X, qui dispose d'une palette de 32 768 couleurs et peut en afficher 256. La version MD de VR laissait les joueurs un peu sur leur faim, avec seulement trois circuits. Qu'à cela ne tienne! La version propose le double, ajoutant trois nouveaux parcours à l'original.

En mode 2 joueurs, l'écran se partage en deux, comme sur la version MD.



VR retrouve une nouvelle jeunesse grâce à la puissance et aux capacités de la 32 X. Fini les tramages, les décors flous parce que limités par le nombre de polygones utilisables! Grâce à la super 32 X, mon Virtua Racing est lavé plus blanc que blanc!



Trois véhicules sont à votre disposition: de la voiture de série, style grosse BMW, à la F1. De quoi assouvir tous vos fantasmes de conducteur.

SOUS TOUTES LES FACES

Comme dans la version arcade, vous pouvez passer à tout moment d'un point de vue à l'autre.

Dévorez l'asphalte des six pistes de VR DX, deux fois plus vite (ou presque) que dans la version MD.

Entre les nuages dans le ciel et les traces de pneus sur le sol, la version Deluxe est beaucoup plus fouillée.

NEW GAMES

VENTE - ECHANGES - REPRISES

8 rue Jean-Pierre Timbaud
75011 PARIS (M°Oberkampf)
Tél : 48.06.69.23

OUVERT :
lundi de 14h à 19h.
mardi au samedi de 10h30 à 12h30 et de 13h30 à 19h.

SUPERNINTENDO

NBA JAM (VF)	449
SCHTROUMPFS (VF)	449
ROCK'N ROLL RACING (VF)	429
SUPER STREET FGT (JAP)	599
SUPER STREET FGT (US)	499
D.B.Z ACT. (JAP)	449
SUPER METROID (US)	469
FIFA SOCCER (VF)	399
WORLD CUP US 94 (VF)	449
SECRET OF MANA (US)	499
MORTAL COMBAT 2 (JAP)	TEL
SOCCER SHOOT OUT	TEL

Pour autres titres et occasions téléphoner au 48 06 69 23

MEGADRIVE

DBZ (JAP)	449
STREET OF RAGE (JAP)	399
FIFA SOCCER (VF)	399
FATAL FURY 2 (JAP)	639
SUPER STREET FGT (JAP)	599
SAMPRAS TENNIS (VF)	449
VIRTUAL RACING (VF)	579
NBA JAM (VF)	449
COOL SPOT (VF)	299
DUNE 2	449
LAND STALKER (VF)	449

NÉO-GÉO

WORLD HEROES JET	1490
SUPER SIDE KICK 2	1290
WINDJAMMER	1490
KARNOV'S REVENGE	1490
TOP HUNTER	1490
CONSOLE LYNX	299
ET PLUSIERS TITRES LYNX	À 59

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo

C+35

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....Code postal :.....
Ville :.....Tél :.....
Règlement : ❒ chèque ❒ mandat lettre

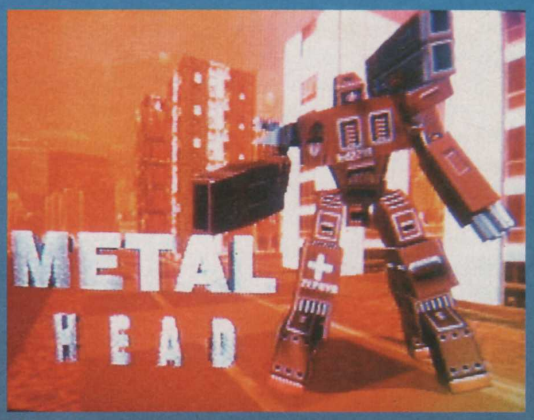
TITRES ET CONSOLES (Précisez sur quelle console)	PRIX
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
FRAIS D'ENVOI (jeux : 29F - console : 55F)	
TOTAL À PAYER	

Offre valable dans la limite du stock disponible.

LE JAPON EN DIRECT

METAL HEAD

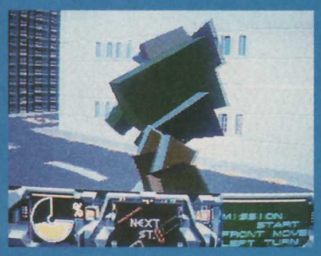
La 32 X y va, comme sa grande sœur, la Saturn, et sa consœur, la Playstation (voir Metal Jacket dans ce numéro), de son petit "destroy-them-down" à base de robots géants armés jusqu'aux boulons, le tout en 3D mappée. Le jeu se déroule dans une cité futuriste. Réalisé en polygones avec placage de texture, le terrain de vos futurs massacres vous permet de vous cacher derrière les différents bâtiments, de les escalader et, même, de les réduire en poussière. Au départ de chaque mission, il est essentiel d'écouter attentivement les instructions de vos supérieurs. Elles vous permettront de localiser facilement les robots pas-beaux de l'adversaire. Après, il ne vous restera plus qu'à les moléculiser, ce qui ne devrait pas vous poser de trop gros problèmes puisque vous êtes équipé comme un Serbe partant en vacances au Rwanda. De plus, à chaque fois que vous allumez un Gundorak, vous accroissez vos finances. Ainsi, vous pourrez acquérir le missile antitout dont vous rêviez, la dernière génération de lance-flammes, qui grille même dans les coins, ou encore un alliage très seyant pour votre armure! Plus vous avancez dans le jeu, mieux vous êtes équipé et, bien sûr, plus les missions deviennent délicates.
Le jeu est en cours de réalisation au sein de 4CS Kenkyu Kaihatsu Bu (département 4CS de recherche & développement de Sega Japon). Pour le moment, seuls le système du jeu et la ville ont été terminés, soit environ un cinquième du jeu.



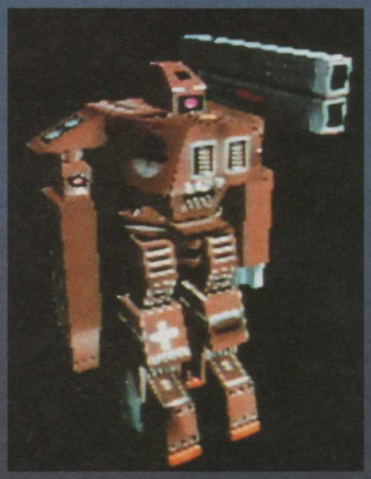
Eh oui! C'est vous à l'écran!

AVOIR DES YEUX PARTOUT

Les angles de vue se modifient au fur et à mesure de votre progression, vous permettant d'avoir une vision plus claire du terrain.



Le sol paraît un peu pauvre par rapport à la façon dont les gratte-ciel sont rendus.


Votre armure de métal, avec, sur l'épaule, le lance-roquette bitubes qui va vous permettre d'aller calmer les ardeurs de la concurrence.

Vous pouvez opérer des zooms sur votre engin rutilant de métal. Par exemple, vos pieds. Beaux pieds, ma foi, pas si faciles à chausser.

UN PHOTOGRAPHE MÉDIOCRE ?

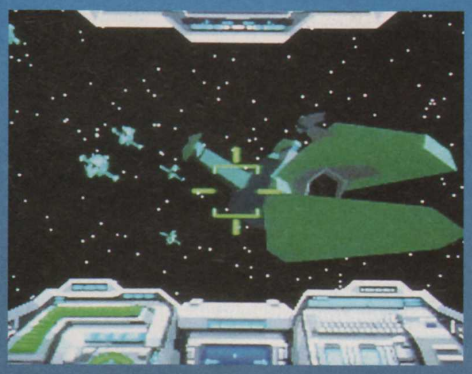
Tous les bâtiments et immeubles de la ville ont été "mappés", contribuant à renforcer le réalisme des scènes dans lesquelles vous évoluez. Il est à ce propos intéressant de remarquer la différence entre les images de Metal Head distribuées par Sega (à gauche) et celles que nous avons pu prendre: la qualité du placage de texture des immeubles n'est plus la même! Toutefois, il faut garder à l'esprit que la version que nous avons photographiée était loin d'être définitive.

MEGA DRIVE 32X

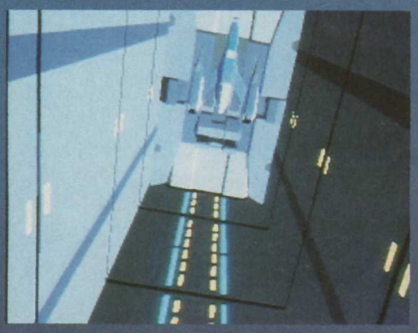
LE JAPON EN DIRECT

BULLET FIGHTERS

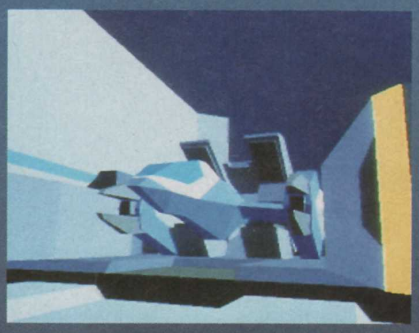
Contrairement aux autres shoot-them-up disponibles à la sortie de la 32 X, Bullet Fighters offre la possibilité de jouer à deux. Vous faites partie d'une sorte de ranger de l'espace. Lors d'un vol de routine, vous recevez un ordre de mission. Vous devez suivre les instructions communiquées par votre boss, un programme d'intelligence artificielle (I.A.), en tâchant de les exécuter le plus fidèlement possible. Mais prenez garde, il y a des pièges! Si l'I.A. vous dit: "Tournez à droite à la prochaine météorite après Beltégeuse", et que vous exécutez, vous avez tout faux. L'I.A., très taquine, n'a pas dit: "Jacques a dit de tourner à droite ..." Il faudra donc être très vigilant. Il devrait être possible de jouer avec deux 32 X reliées. Bullet Fighters est une sorte d'AX-101, à la différence qu'il est beau et que l'action en 3D, en temps réel, est nettement plus sympa. Vous aurez droit aux traditionnels combats dans l'espace: attaque de l'armada, passage dans un champ de météorites, etc. La présentation animée est splendide: vous voyez votre patrouilleur gagner son aire de lancement et surgir de la base.



Les vaisseaux adverses se ruent sur vous dès que vous apparaissez sur leurs radars, et lâchent une torpille à photons. Le viseur au centre de l'écran vous permettra de purger cette partie de la galaxie.



Votre appareil est dans une espèce d'ascenseur qui va l'amener des tréfonds de la base, où sont situés les hangars, jusqu'à la piste de décollage.

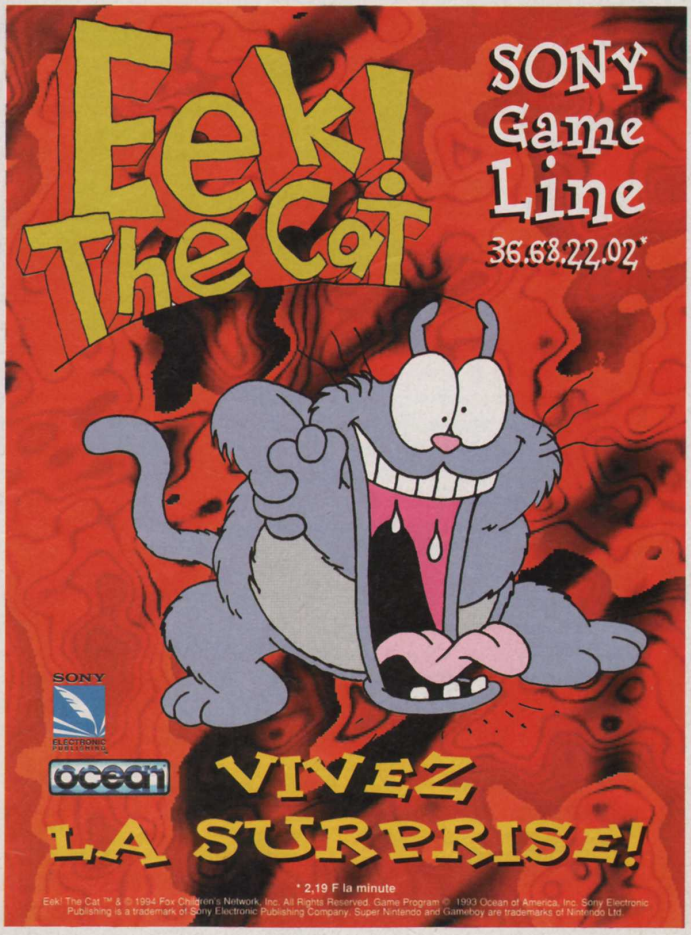


Les changements de points de vue autour de votre appareil sont aussi utiles que bien réalisés.

CARTOUCHE OU CD-ROM

La 32 X, une fois couplée au Mega CD, peut lire aussi bien les cartouches, généralement d'une capacité de 16 à 24 Mb (soit deux ou trois méga-octets), que les CD-Rom (environ 540 méga-octets). Vous connaissez les avantages et les inconvénients de chacun (à ma gauche, la rapidité de chargement du jeu, à ma droite, une capacité de stockage colossale!). Mais la lecture de ce tableau fait ressortir un élément intéressant. Les programmeurs semblent privilégier la cartouche (sept jeux sur cartouche contre deux sur CD-Rom, les points d'interrogation signifiant que le choix du support n'a pas été encore arrêté), alors qu'un jeu CD-Rom coûte moins cher à fabriquer. Pourquoi les programmeurs de Sega utilisent-ils aussi peu le Mega CD? Première explication: les possesseurs de Mega CD sont peu nombreux si l'on compare leur nombre à celui des possesseurs de MD (sans MCD). Pour toucher le plus de monde possible, Sega a donc privilégié le support cartouche. Deuxième raison, qui a certainement pesé lourdement: la 32 X améliore la puissance de calcul, le nombre de couleurs et le son, mais pas les temps d'accès du MCD, qui reste toujours aussi lent. Or, certains jeux d'action ne peuvent s'accommoder de temps de chargement trop longs.

NOM DU JEU	SUPPORT
Ultimate Fighting	cartouche
Surgical Strike	CD-Rom
Super Moto-Cross	cartouche
VR Deluxe	cartouche
Bullet Fighters	cartouche
Metal Head	cartouche
Farenheit	CD-ROM
Super After Burner	cartouche
Tempo	?
36 Greatest Holes	?



LES AUTRES JEUX ATTENDUS

Parmi les autres jeux que l'on pourra découvrir au moment de la sortie de la 32 X, il en est deux qui devraient mériter le détour.

STAR WARS ARCADE

Il y aura tout d'abord Star Wars Arcade, conversion du jeu (moyen) d'arcade. Quatre niveaux vous attendent durant lesquels vous devrez transformer en chaleur et lumière les chasseurs-X, les destroyers stellaires et l'étoile Noire. Bref, vous incarnez Luke Skywalker, et la Force est avec la 32 X!

Un petit chasseurTie essaie de vous rentrer dedans. Une petite torpille à photons et cela ne sera plus un problème.

GOLF'S GREAT 36 HOLES

Golf's Great 36 Holes est (respirez profondément, vous allez être surpris) une simulation de golf, activité à mon sens aussi intéressante que la cueillette de champignons en Asie du Sud-Est. Avis aux amateurs de cueillette de champignons en Asie du Sud-Est.

Au milieu de la pelouse, il y a un drapeau. Sous le drapeau, il y a un trou. Dans le trou, il devrait y avoir votre balle.

UNE CONSOLE DE JEU PLUS PUISSANTE QU'UN 486 DX À 66 MHZ!

On vous a déjà donné les spécifications, comme d'habitude en avant-première, de la 32 X. Mais, je dois en convenir, ce n'est pas très parlant. Pour vous donner une idée de la puissance de la bête, nous avons pris comme étalon un PC 486, un des ordinateurs les plus puissants parmi la famille des compatibles PC. Question animation, sans même évoquer les avantages traditionnels des consoles sur les ordinateurs (coprocesseurs câblés hard pour les déformations, zooms et autres rotations de sprites...), la 32 X dispose d'une arme secrète: les deux pages vidéo. Certes, ce n'est pas nouveau et des machines comme l'Apple II ou la console Atari en possédaient il y a déjà quelques années. Cette technique consiste à prévoir une zone mémoire vidéo dans laquelle la prochaine image à afficher est préparée. Dans un système qui ne possède pas ces deux pages vidéo, à chaque fois, on efface l'image à l'écran. Puis on redessine la nouvelle directement à l'écran. Cela prend quelques dixièmes de seconde, nuisant à la rapidité de l'animation. En revanche, sur une machine possédant deux pages vidéo, pendant qu'on efface l'image à l'écran, on redessine l'image suivante dans la mémoire vidéo. Puis celle-ci est transférée vers l'écran et affichée instantanément, pendant que l'ordinateur prépare la suivante!

Sega nous assure que la 32 X peut, avec ses deux processeurs 32 bits Risc, afficher 50 000 polygones à la seconde, sans astuces de programmation particulières. Certes, on reste loin des 180 000 polygones/seconde de Virtua Fighters. Mais, à titre de comparaison, DID Design, un éditeur de jeux britannique qui a réalisé l'un des meilleurs simulateurs de vol 3D TFX, reconnaît que leur système ne peut afficher sur un PC 486 à 66 MHz que 22 000 polygones (hou! les nuls). Et un tel PC vaut au moins dix mille francs (et encore, si vous connaissez le fils de la concierge du beau-frère qui tient le magasin!). La 32 X (avec une MD) vaudra dans les deux mille francs!

MEGA DRIVE 32X

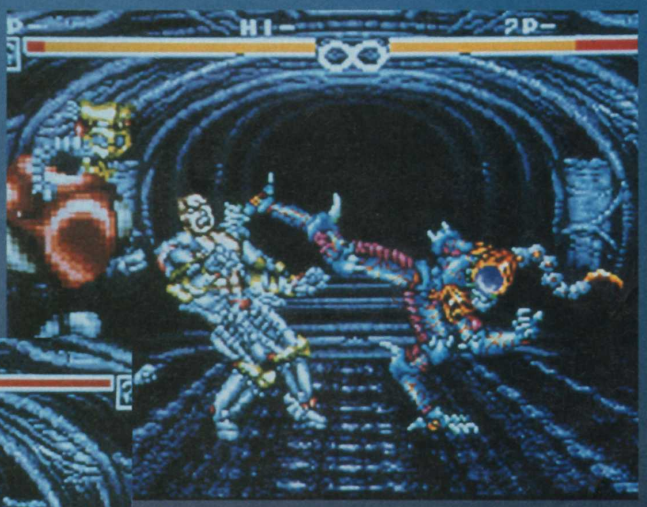
LE RETOUR DE LA MARS

Si vous avez suivi les épisodes précédents de notre feuilleton "L'univers impitoyable des consoles 32 bits", vous n'êtes pas sans savoir que la Mars était le nom de code que portait le projet 32 X. Or, regardez un peu le nom qui est sur la petite machine, à côté du logo Sega. Voilà, c'est tout. Vous vous en fichez de savoir à quoi ressemble le kit de développement? Moi aussi, mais il ne faut pas le dire.

Sur le kit de développement se trouvent les cartouches de 2 et 3 Mo des jeux 32 X.

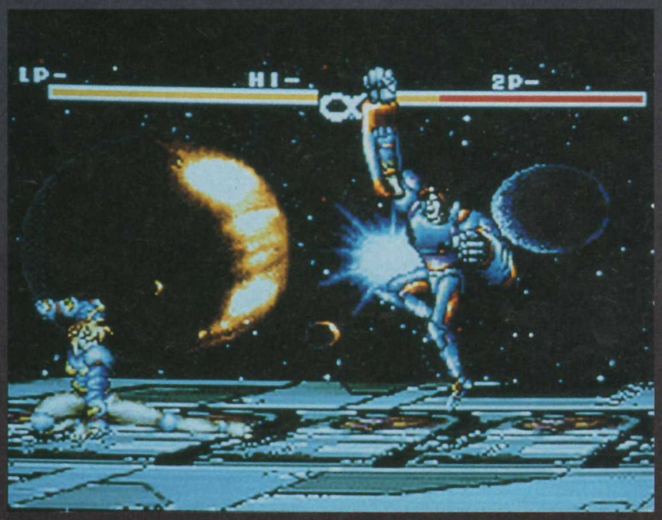
THE ULTIMATE FIGHTING

Alors que la Saturn proposera Virtua Fighters, le "Street Fighter" de la 32 X est une création originale. Le jeu prend place dans un futur lointain, dans lequel les progrès de la médecine sont tels que l'on peut greffer n'importe quel organe n'importe où. Les combattants peuvent perdre un organe en cours de combat sans pour autant arrêter de se battre. Vous constituez votre guerrier en sélectionnant les organes et l'équipement cybernétique dont vous voulez l'équiper. Durant le jeu, certains organes ou parties du corps peuvent changer de taille. Ainsi, si vous décochez un coup de pied, celui-ci va tripler de volume, et ce sont finalement des orteils géants que déguste votre concurrent! N'importe laquelle des parties qui composent le corps des combattants peut ainsi changer de taille, et devenir plus redoutable. Ultimate Fighting possède une autre caractéristique originale. Le jeu fait très largement appel aux capacités de la console en matière de zoom. Les sprites grossissent ou s'amenuisent très rapidement au cours des combats. Bien sûr, en cas d'agrandissement trop important, il y a un problème de pixellisation, mais la technique contribue à donner son rythme à ce jeu de baston. Par ailleurs, il est possible que le titre de cette cartouche change d'ici àsa sortie. Il est loin d'être fini et, par exemple, les noms des divers combattants n'ont toujours pas été fixés.

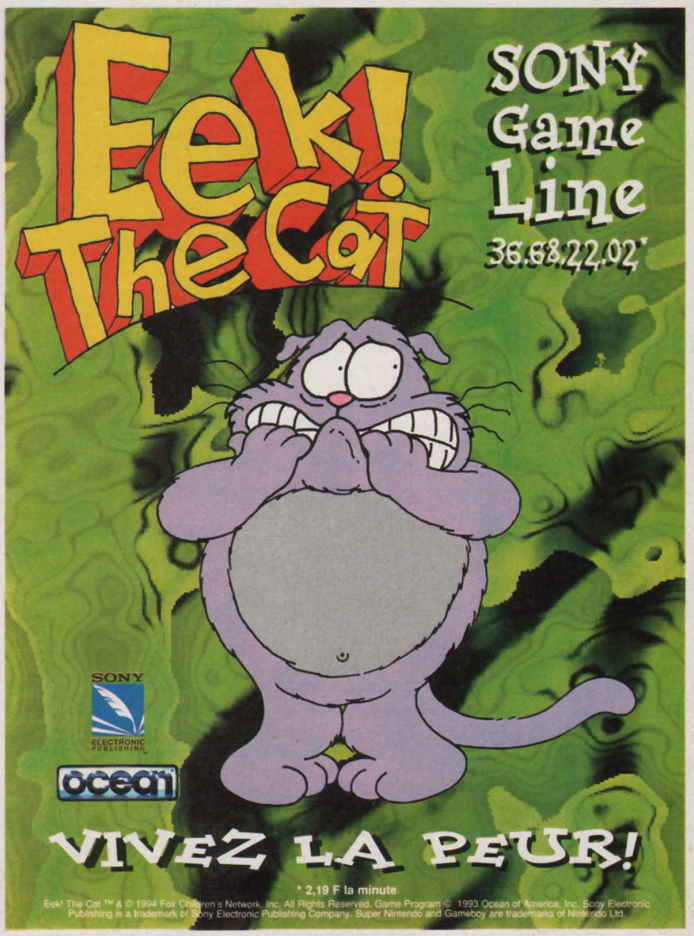


Sous la violence du coup de pied, le casque d'un des combattants se décroche, dans des nuages de sang quelque peu pixellisés.

Selon le principe du ricochet, déclenchez une onde de choc qui enverra votre adversaire au pays des rêves.



Sur la coque d'un vaisseau spatial, le combat se poursuit sur fond de planète Mars.



LE JAPON EN DIRECT

STORY OF THOR

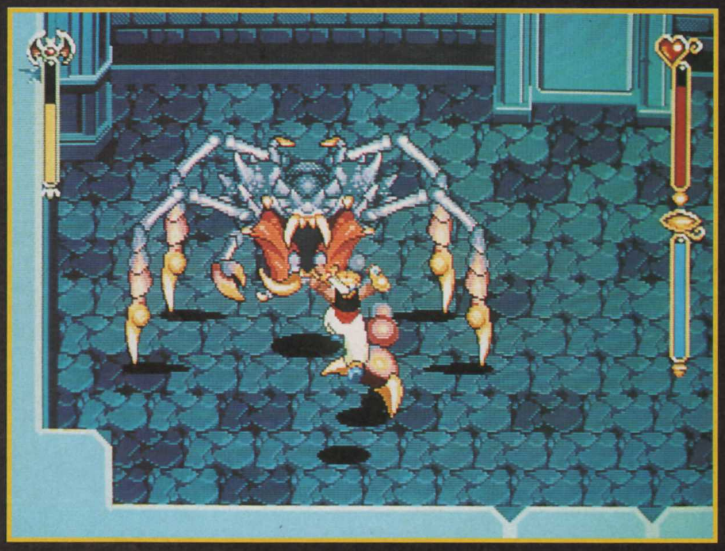
Ancient, un label de sega, nous a concocté une véritable merveille. Story of Thor se déroule quelques siècles en arrière, au bon vieux temps des Vikings barbus, grands, blonds et dolichocéphales. Vous allez devoir vous colleter avec la faune et la flore locales, des guerriers en armure, des orcs et des gnomes répugnants, mais aussi avec les divinités du coin. Et, en premier lieu, Thor qui, dans la mythologie viking, incarne le dieu de la foudre. Combinant jeu de rôles et jeu d'action, Story of Thor est techniquement un véritable joyau. Affrontements, déplacements... se déroulent sur le modèle d'un jeu de combat vu de trois quarts, aux antipodes du système japonais de combat, genre Phantasy Star ou Shining Force! Sans utiliser une pseudo 3D isométrique aussi "carrée" que celle de Landstalker, Story of Thor est, graphiquement, à se taper la tête avec le marteau de Thor! Et les animations suivent. Détaillées, fluides, elles recourent à une nouvelle technique de programmation: le TID (Transfer Interrupt Driver). Celui-ci permet d'afficher une très gande quantité de sprites à l'écran sans que leur animation s'en trouve ralentie. Les sprites des personnages sont conçus en 3D, ce qui permet de les afficher sous plusieurs angles, selon leur position. Un exemple simple pour illustrer la chose: lorsque vous utilisez l'arc, le sprite d'une petite flèche file tout droit. Si l'adversaire que vous visez était en train de se déplacer et que vous avez mal anticipé ses mouvements, la flèche, comme dans la réalité, rate sa cible! Pour vous donner une idée, plus de cinq cents positions du sprite de votre héros ont été créées! Fini les jeux où votre héros ne dispose que d'une petite dizaine de postures. Sega, avec Story of Thor, est passé à la vitesse supérieure, et on comprend facilement pourquoi la cartouche, qui possède une sauvegarde, pèse 3 Mo! Après Landstalker, vous vous éclaterez sur Story of Thor!

Comme tout jeu de rôles qui se respecte, interroger la population est indispensable pour recueillir des indices.

SEGA/MD

novembre au Japon

Votre coup de dague laisse ce garde sans voix... et sans vie! Attention à celui qui porte une arbalète. Un carreau est si vite arrivé!



Ce n'est pas parce que vous vous trouvez dans un jeu de rôles que vous allez pouvoir vous tourner les pouces! Comme dans un beat-them-all, les boss sont légion!

SI VIS BELLUM, PARA TONNERRE

Vous ne vous embarquez pas dans l'aventure sans de sérieux atouts. D'une part, vous disposez d'une arme blanche, ou de jet. Au début de l'aventure, vous êtes largué dans la nature, avec une dague qui ressemble plus à un canif qu'à une arme sérieuse! Il faudra vous y faire. Mais, rapidement, vous récupérerez des outils un peu plus sérieux. Un glaive améliorera votre allonge, percera plus facilement les armures et pénétrera plus profondément dans les chairs de vos adversaires. Vous pourrez également mettre la main sur des armes de jet telles que l'arbalète, la lance ou l'arc.

Lance-flammes et armes bactériologiques ne sont pas au menu mais vous pallierez cette lacune avec quelques sorts magiques, l'autre type de moyen de défense à votre disposition. Sauf si vous êtes trop nouille pour dépasser les premiers écrans, vous allez bientôt pouvoir enflammer vos adversaires, les immobiliser, les subdiviser en portions, augmenter de quelques dizaines de bars la pression atmos-phérique au sein de leur cavité cérébrale.

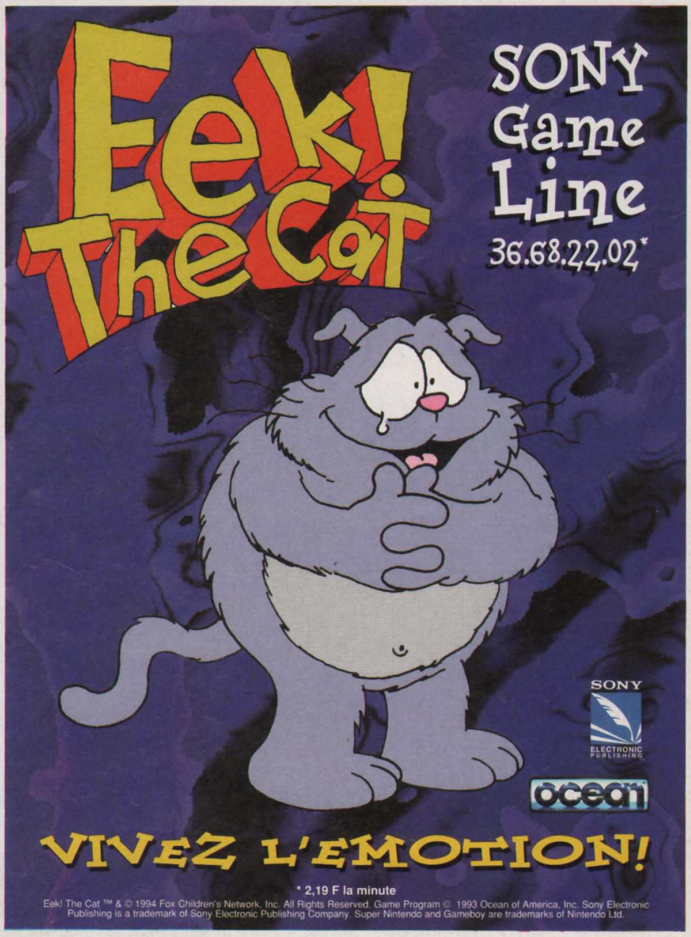
La situation est simple: le dragon n'apprécie pas votre présence. Dépêchez-vous de lui régler son compte ou votre partie risque de s'arrêter rapidement. Au passage, notez la taille du sprite du dragon, et sa représentation, de trois quarts, qui nous change un peu des boss de face ou de profil! Admirez aussi la modification de l'éclairage du sprite de votre héros quand il lance son sort!

Pour continuer votre route, il vous faudra éliminer ce monstre. Sa langue extensible, qui surgit tel un cobra, vous posera quelques problèmes.

Story of Thor vous entraînera dans de furieux combats, surtout au sein des donjons. Heureusement, ici, vous bénéficiez de l'appui d'un génie, matérialisé sous la forme d'un nuage jaunâtre. Après avoir liquidé vos adversaires, courez vous emparer du coffre.

Vous ne ferez pas que de mauvaises rencontres. Certaines créatures, génies ou dieux, vous aideront dans votre quête.

Ce boss se déplace à toute vitesse, tout en semant des bombes à retardement.



ROCKMAN MEGAWORLD

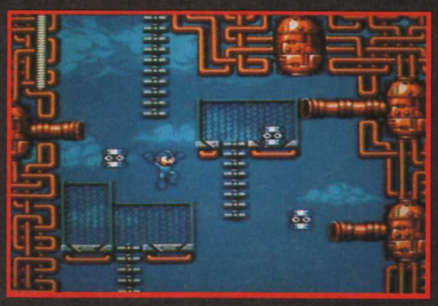
CAPCOM/MD
septembre au Japon

Capcom, ayant découvert que l'on pouvait aussi gagner de l'argent avec la Megadrive, se met à convertir ses titres sur la machine vedette de Sega. Après le coup d'envoi de Street Fighter II, c'est un autre pan de la culture capcomienne qui tombe aux mains de "l'ennemi héréditaire"! L'éditeur d'Osaka n'a pas converti Rockman X de la SFC à la MD, comme on aurait pu s'y attendre. Il a préféré reprendre la bonne vieille technique de la compilation, qui avait servi à Nintendo avec son Mario All Star. Les deux sociétés ont employé la même recette: combiner une compilation avec une adaptation des premiers épisodes de la série, remis au goût du jour. En effet, Rockman Megaworld ne contient rien d'autre que les trois premiers épisodes de la saga Rockman (qui porte le nom de Mega Man aux USA et en Europe) parus sur NES.

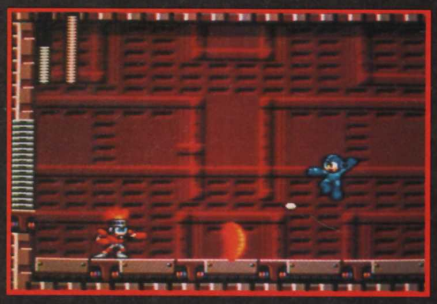
Cette cartouche permettra à tous ceux qui sont passés de la NES à la Megadrive de retrouver leur vieil héros, et aux possesseurs de MD qui n'ont jamais, ja-jamais navigué sur les eaux NES de découvrir le petit robot. Les jeux ont été redessinés de manière à tirer le meilleur parti des capacités graphiques de la MD. Les fonds, notamment, qui étaient souvent noirs, sont désormais ornés de splendides décors. De même, le son a été complètement revu. En revanche, le jeu et les écrans sont identiques et vous retrouverez les mêmes pièges aux mêmes endroits.

Propos: un savant plus doué que les autres, le docteur Light, a inventé un robot extrêmement perfectionné, Rockman (ou Mega Man). Encouragé par cette réussite, il produit d'autres automates. Mais son assistant, le docteur Wily, le trahit. Il reprogramme les robots pour que ceux-ci l'aident à accomplir son noir dessein: la conquête du monde. Seul Rockman, qui réussit à échapper à Wily, reste fidèle à son créateur. Lui seul peut éradiquer les armées cybernétiques du traître. Dans le premier épisode, il part combattre les robots de Wily et leur impose sa loi. A la fin du jeu, le mégalomane vaincu implore son pardon et promet de s'amender. Mais, quelque temps après, l'incorrigible reconstruit discrètement son armée de robots et menace à nouveau de s'autoproclamer maître du monde. Rockman, dans le deuxième épisode, repart donc au boulot. Dans le troisième, le docteur Light, qui a conçu un projet devant apporter la paix dans le monde (le brave homme), a besoin de cristaux d'énergie. Ceux-ci se trouvent dans des mines. Mais les robots qui y travaillent sont devenus fous et en interdisent l'accès. Appelé à la rescousse, Rockman repart à l'attaque, avec son chien-robot Rush, qui ne porte jamais de muselière, même à la plage.

Hot-Dog n'est pas le genre de chien-chien à qui l'on a envie de donner un su-sucre.

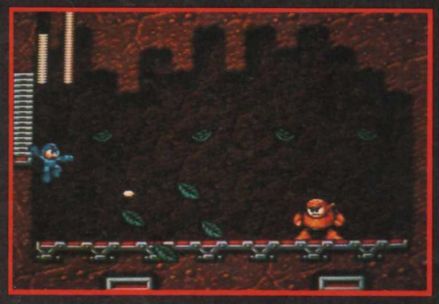


Dans le monde des airs, prenez garde à ne pas rater une plate-forme ou un tiki. Une chute risque d'être fatale.



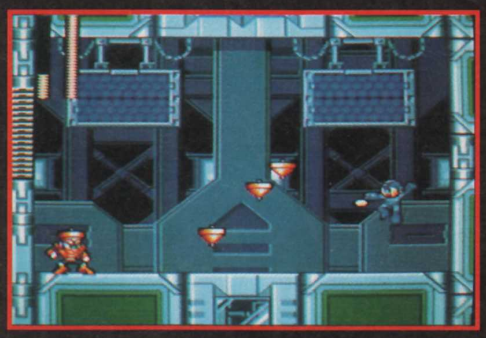
Contrairement à sa version SFC, qui avait bénéficié d'un sprite redessiné, Rockman Megaworld utilise un sprite identique à celui de la version NES, hormis la couleur.

Les robots feront tout pour vous renvoyer au docteur Light sous la forme d'une caisse pleine de boulons! N'attendez aucune compassion de vos frères robots.



Rockman est ici aux prises avec Woodman, un des boss de fin de niveau. S'il réussit à s'en défaire, il pourra récupérer son arme ou sa technique d'attaque.

Dans l'univers de Rockman, les sauts sont essentiels pour rester en vie. Vous passez en effet la moitié de votre temps à sauter et à tirer!



Les deux barres, en haut à gauche de l'image, représentent votre niveau d'énergie, ainsi que celui du boss que vous affrontez.

Liquidez ce crapaud avant que les têtards qu'il vous envoie ne passent à l'attaque.

AUTRES NOUVEAUTÉS CAPCOM

Capcom a annoncé deux autres nouveaux jeux, conversions de jeux d'arcade, sur SFC. Dans les deux cas, il s'agit de beat-them-all.

The Punisher

Le premier n'est autre que The Punisher, inspiré des comics américains. Vous incarnez un beau brun ténébreux, muscé et mal rasé, qui se balade comme tout super-héros un peu sérieux en collant de danse noir, avec une tête de mort blanche imprimée sur son torse viril. Ledit Punisher est un psychopathe congénital qui bute tous les Pas-beaux qu'il croise au couteau, à la grenade, au lance-flammes, à la clé à molette, au revolver, au fusil d'assaut. C'est tellement défoulant!

Le pistolet d'assaut confortablement calé contre l'épaule droite, vous allez faire deux jolis cartons.

Il vous le dit lui-même: c'est le Punisher, et pas Bozo-le-clown! La preuve: il n'a pas le nez rouge...

Captain Commando

Le second jeu, Captain Commando, est d'une originalité toute nippone. Imaginez: un super-héros avec une armure de cyborg, qui se balade dans les rues de la ville en faisant le ménage.

Et un petit coup de chaleur sur permanente, un! Vous ne risquez pas de défriser avant longtemps.

Cette espèce de momie est un membre de l'équipe de Captain Commando.

EXCEPTIONNEL!

Appelle vite le

36 68 99 91

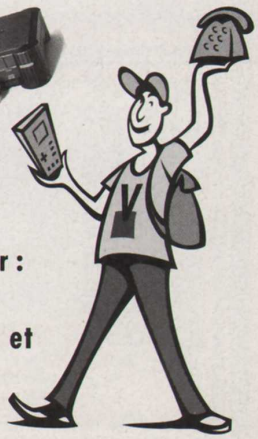
pour jouer et gagner

Joue avec Vidéoboy sur ton téléphone et gagne :

NOUVEAU!

1 console 3Do

Et une chance de plus de gagner :
- 1 console Méga CD II
- 1 console SuperNintendo et
- les dernières cartouches de jeux du moment



Magicado - 2,19 F la minute

Code Bonus : 899

SAMURAI SPIRIT

Takara s'est lancé à nouveau dans l'adaptation d'un petit chef-d'œuvre de SNK: Samurai Spirit! Ce jeu de combat, qui a fait le bonheur des possesseurs de Neo Geo et des amateurs de jeux d'arcade, est connu hors du Japon sous le nom de Samurai Shodown. Douze combattants s'affrontent. Contrairement aux autres jeux de baston, Samurai Spirit accorde une place prépondérante aux armes blanches. A coups de katana, de faux, de shuriken, de cimeterre, de lance ou de fleuret... les joyeux drilles de Samurai Spirit s'en donnent à cœur joie! Ces armes augmentent la puissance et l'allonge des coups portés et, plus généralement, renforcent l'intérêt du jeu. Lorsque deux adversaires s'affrontent au corps à corps, arme à la main, les deux lames s'entrecroisent, et c'est alors le joueur qui appuiera le plus rapidement sur un des boutons du joypad qui réussira à se dégager le premier. Par ailleurs, rien n'est plus amusant que de faire sauter la lame des mains de son adversaire, laquelle va alors se ficher dans le sol, puis de lui interdire de la reprendre en repoussant ses faibles coups de poing et de pied! La seule solution pour lui est de lancer une attaque spéciale (chaque personnage en possède généralement trois) pour repousser l'adversaire le temps de récupérer son arme. Certains adversaires, tels Nakoruru et son aigle ou Galford et son chien, utilisent leur bestiole pour effectuer des coups spéciaux. Nakoruru peut ainsi, en saisissant les pattes de son aigle, s'envoler dans les airs avant de foncer sur son adversaire à la vitesse de l'éclair. Galford, tel le ninja de Shadow Dancer, envoie son chien sur ses ennemis.

Sur Neo Geo, ce décor compte parmi les plus somptueux. Son adaptation est de qualité, et la musique est toujours aussi bonne... Remarquez au passage que Earthquake a perdu son arme.

Les armes s'entremêlent et les esprits s'échauffent. C'est à celui qui appuiera le plus vite sur le bouton que reviendra le droit de garder son épée. L'arme de l'autre lui échappera des mains...

DE L'ART DE MAÎTRISER SES COUPS...

Tout joueur se doit de connaître sur le bout des doigts les coups spéciaux de son personnage. Leur nombre varie selon le personnage, et leur réalisation s'opère sans bavures pour peu que vous sachiez opérer les manipulations adéquates (arcs de cercle, pression de plusieurs boutons simultanément...). Les coups spéciaux que vous pouvez mettre en branle une fois désarmé sont les plus délicats. Si la notice ne propose pas la totalité des coups spéciaux (ce qui m'étonnerait), apprenez que les manip' sont les mêmes que sur Neo Geo... Peut-être avez-vous un ami qui connaît un copain dont la grand-mère est fanatique? Il suffit de lui demander...

Un doublé somptueux: Nakoruru fond vers sa proie, tel le faucon sur le rat, tandis que Haohmaru esquive en réalisant son coup de sabre enroulé.

Charlotte, "notre petite Française", manie le fleuret avec une belle ardeur. Haohmaru est en train d'en faire les frais...

Alors que le ninja Hanzo vient de disparaître, Tam Tam crache sa boule aux mille esprits dans l'espoir de le faire revenir...

LE JAPON EN DIRECT

LE RÉVEIL DE LA BÊTE

Amakuza, voici celui contre lequel vous n'aurez de cesse de lutter. Son pouvoir est immense et la magie qu'il mettra en œuvre pour vous terrasser est dévastatrice. Vous remarquerez que le niveau dans lequel vous combattrez va évoluer au fil des rounds. Durant le premier round, une énorme pierre trône au dernier plan. Au second, cette pierre explose, laissant place à un brasier, et le troisième round marque l'arrivée de la bête.

En mode 1 joueur, le boss de fin de niveau se fera un plaisir de venir vous taquiner. L'art de motiver judicieusement les troupes...

Vous entamez le second round de combat contre l'ultime boss du jeu. Surveillez la boule qu'il a en main, c'est d'elle qu'il tire tout son pouvoir.

TAKARA/SFC

septembre au Japon

"La sagesse des anciens se lit dans leur regard... La force, elle, se sent dans leurs épées." (Proverbe shaoudiiian)

Les barres d'énergie en bas à droite et en bas à gauche marquent votre degré d'agressivité. Plus elles sont remplies et plus vous tapez fort et, retour de bâton, plus les coups que vous recevrez feront mal...

STOP-GAMES
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H
DISPONBLE ARCADE CARD SUR NEC : Téléphonez

SUPER NINTENDO

NEUF	Dragon Ball Z 2	499 F
	Fifa International Soccer	399 F
	Les Schroumpfs	449 F
	Super Metroid	449 F
	Chaos Engine	449 F
	Mortal Kombat II	499 F

SUPER FAMICOM

NEUF	New : DBZ 3	TEL
	Samouraï Shodown	TEL
	Fatal Fury Special	649 F
	Ranma 1/2 4	399 F
	Yoyo Hakusho 2	TEL
	Sailor Moon S	649 F

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

SUPER NES

NEUF	Soccer Shootout	529 F
	Breath of Fire	529 F
	Le livre de la Jungle	499 F
	Super Street Fighter	499 F

NEO GEO Console 1900 F

NEUF	Super Side Kick 2	1490 F
	World Heroes 2 Jet	1490 F
	Top Hunter	1490 F
	Art of Fighting 2	1490 F

MEGADRIVE

NEUF	Virtua Racing	499 F
	Pete Sampras Tennis	399 F
	DBZ 2 (FR)	499 F
	Le livre de la Jungle	499 F
	Super Street Fighter	549 F

OUVERTURE D'UN NOUVEAU MAGASIN
SATELITE GAME : 15, bd Voltaire. 75011 PARIS

Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear, Mega CD et NEC. Consoles et accessoires disponibles. Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

BON DE COMMANDE à renvoyer à
SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison 48h chrono

PRIX

C+35 TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

LA 64 BITS DE NINTENDO: AU-DELÀ DES CONSOLES?

Lors du C.E.S., Nintendo dévoilait deux jeux qui donnaient une idée des capacités de la future 64 bits de Nintendo, l'Ultra 64. La racine latine "ultra" signifie "au-delà". L'Ultra 64 est-elle "au-delà" de ses concurrentes, la PS-X et la Saturn?

C'est dans l'espoir de connaître la réponse à cette question que nous nous rendîmes à la présentation. Vous l'aurez remarqué, il était interdit de prendre des photos. Ce que Nintendo a bien voulu montrer à quelques personnalités, développeurs et journalistes privilégiés est à la fois décevant et excitant. Celle-ci, on le sait, est développée par Nintendo en collaboration avec Silicon Graphics, un constructeur américain d'ordinateurs très puissants, et devrait voir le jour dans un an environ, succédant ainsi à la SFC. Les deux jeux étaient terminés, il s'agissait de produits finalisés et non pas de "maquettes jouables".

DEUX JEUX D'ARCADE QUE L'ON VERRA BIENTÔT SUR ULTRA 64

CRUISIN' USA

Le premier jeu dévoilé était une course de voitures, Cruisin' USA. Réalisé par la société américaine Midway, il s'agit d'une course qui se déroule à travers tous les Etats-Unis. La borne d'arcade, de couleur rouge, a la forme d'une voiture dans laquelle le joueur prend place. En face de son siège se trouve le volant et l'écran du jeu. Vous avez à votre disposition quatre véhicules portant des noms poétiques tels que La Bomba, une véritable bombe, une Corvette, voiture de sport américaine, la Devastator VI, qui passe en force grâce à sa carrosserie à toute épreuve, et, enfin, l'Italia, une voiture de sport italienne. Le jeu, à l'opposé de la mode actuelle, est entièrement en bit-map et non en 3D mappée, comme les Daytona USA et autres Ridge Racer II. C'est-à-dire que les véhicules, aussi bien que les décors, sont des dessins réalisés par des graphistes, et non pas des assemblages de polygones en 3D en images de synthèse. Il est possible de choisir un angle de vue parmi trois proposés et le changement de vitesse peut être manuel ou automatique. Bref, il n'y a rien de vraiment nouveau dans cette course de voitures, si ce n'est une chose: la vitesse d'animation. Par rapport aux autres courses en bit-map telle Final Lap R, l'animation du décor est dix fois plus rapide. Les arbres et autres éléments du décor défilent vers vous en augmentant de taille (c'est ce qui crée l'impression de vitesse de votre véhicule) de façon nettement plus fluide et rapide que ce que l'on a pu voir jusqu'à présent.

KILLER INSTINCT

L'autre jeu présenté, Killer Instinct, est dû à Rareware. Il s'agit d'un clone des jeux de combat à la SF II. Sept combattants s'affrontent sans pitié. Il y a Spinal, un squelette portant un casque et un bouclier, et armé d'un glaive. Melt Down est une créature de métal en fusion. Jago est une sorte de ninja, armé d'un katana et affublé d'une armure qui protège une partie de son thorax. Il y a aussi Fulgore, TJ Combo, et Chief Thunder. Le dernier personnage s'appelle Warwolf, et c'est un loup-garou. Les sprites des différents adversaires ont un rendu des textures et des matières excellent. Les attaques, gardes et coups spéciaux des protagonistes ne sont guère originaux: on retrouve tous les grands classiques du genre. Là encore, la différence se situe surtout dans l'animation des décors, qui ont fait l'objet de prouesses.

Un niveau se situe au sommet d'une montagne. Au centre de la scène se trouve une statue gigantesque. Lors des tournois, que les combattants se déplacent d'un côté ou de l'autre, la statue reste toujours au centre de l'écran. Au début, on n'y prête pas attention puis ce détail finit par piquer notre curiosité. On finit par s'apercevoir que les deux combattants se battent non pas en ligne droite, comme dans n'importe quel jeu de baston, mais en tournant autour de la statue, laquelle sert de pivot! Un autre niveau a lieu sur un pont suspendu. Les adversaires peuvent s'éloigner l'un de l'autre jusqu'à se trouver à deux ou trois cents mètres l'un de l'autre. Le jeu effectue alors une sorte de zoom arrière. Bientôt, les sprites des combattants, qui mesuraient un tiers d'écran lorsqu'ils étaient face à face sur le pont, ne font plus que quelques centimètres. Mais c'est la première fois qu'on obtient un zoom d'une telle amplitude et d'une telle fluidité! Cependant, Instinct Killer n'est pas sans défaut. Ainsi, les couleurs des décors de fond sont d'une pauvreté affligeante, réduits à quelques teintes de gris pour le niveau qui se passe dans la neige. Dans un autre niveau se déroulant dans une salle de boxe, ce défaut est encore plus évident. Les sacs d'entraînement pendus au plafond sont colorés par des bandes de couleurs distinctes, comme ce que l'on peut voir dans certains jeux sur Mega CD...

QUELQUES DÉCEPTIONS CEPENDANT!

Cette présentation nous a un peu laissés sur notre faim. En effet, on n'a pas vu l'Ultra 64, mais seulement deux jeux en version arcade. L'un tournait sur une borne de coin-up et, quant à l'autre, mystère: on a seulement vu un écran incrusté dans un mur avec deux joypads qui en sortaient. Quelle machine était derrière? Une Silicon Graphics à plusieurs dizaines de milliers de francs? Une carte d'arcade? En tout cas, pas le moindre petit bout de console Ultra 64 visible à l'horizon! Je suis sûr que bien des gens se demandent comment le plombier moustachu va réussir à faire rentrer les chips d'une Silicon Graphics dans une console qui devrait coûter autour de 1 500 francs!

En ce qui concerne les jeux, Nintendo laisse entendre que les jeux d'arcade basés sur la technologie Ultra 64 seront strictement identiques à leurs versions consoles. J'en accepte l'augure. Mais je prévois aussi une multitude de futures difficultés. Les sorties de jeux d'arcade sont relativement lentes par rapport à celles de jeux sur consoles, car les éditeurs arcade sont nettement moins nombreux. S'il est facile de convertir un jeu d'arcade en version console, je suppose que le contraire se fera aussi aisément. Or, il y a facilement une dizaine de nouveaux titres pour SFC tous les mois. Faut-il croire que les éditeurs vont commercialiser, pour multiplier leurs recettes, leurs jeux sur console Ultra 64 et sur sa version arcade? Y aura-t-il un contrôle de Nintendo, une sorte de "seal of quality", pour les versions arcade? Jusqu'à présent, les jeux d'arcade, parce que peu nombreux, étaient d'excellente facture. Avec la multiplication de versions arcade de jeux consoles (malheureusement pas toujours excellents!), va-t-on assister à une baisse de la qualité des coin-up? Le nombre d'éditeurs ayant les ressources nécessaires pour se lancer à la fois dans la console Ultra 64 et l'aventure arcade risque d'être très réduit. Or, ce ne sont pas nécessairement les éditeurs les plus importants qui sont les plus innovants... Enfin, alors que la 3D mappée apparaît désormais comme la technique à la mode, les deux jeux présentés, Instinct Killer et Cruisin' USA, n'étaient que des jeux en bit-map, utilisant une technologie plus classique. Faut-il en conclure que la 3D mappée n'est pas le domaine de prédilection de l'Ultra 64? Est-ce parce que les outils 3D du kit de développement ne sont pas encore optimisés? Il est encore un peu tôt pour le dire.

LE NOM DE LA 64 BITS DE NINTENDO: ULTRAFFLIGEANT!

Nintendo a fait très fort. Alors que, depuis plusieurs mois, Nintendo appelait "Reality" sa future machine, et que le public commençait à s'y habituer, voilà que l'appellation change, et au profit d'un vocable aussi tarte que ringard! La 64 bits de Nintendo portera donc le doux nom d'Ultra 64. Nintendo ne s'est sans doute pas aperçu que, depuis les années soixante-dix, les noms de produits ont évolué. Non, ce mot ne désigne pas une lessive ni une pilule contraceptive mais bien une console censée être le nec plus ultra de la technique des jeux vidéo! Et hop! une bourde marketing, une!

Heureusement que Nintendo n'a jamais sorti son lecteur de CD-Rom pour la SFC. Imaginez le nom qui lui aurait été donné, du style Hyper-Mega-Super-Ultra-Nintendo-CD-Rom-de-la-mort-CX 2000! On l'a échappé belle!

LA CONSOLE VIRTUELLE DE NINTENDO: PLEIN LES YEUX

Consoles+ vous avait parlé, dans son numéro de juin, d'une future console Nintendo aux caractéristiques aussi mystérieuses qu'étranges. Distincte du projet Reality (dont l'appellation officielle est désormais Ultra 64), cette console serait basée sur un microprocesseur 32 bits et proposerait des jeux en réalité virtuelle pour un prix étonnant: moins de 20 000 yen (environ 1 200 francs) pour la console et des jeux moins chers que ceux qui tournent sur SFC, et le tout devrait être disponible au Japon, en automne!

En fait, cette nouvelle console serait une sorte de Game Boy VR! Le joueur placera devant ses yeux une sorte de casque. Les images seront projetées directement dans l'iris de l'œil. Le joueur ne regardera donc pas un écran, ou même deux écrans en couleurs LCD, comme dans le cas des casques de réalité virtuelle usuels, il recevra directement dans un de ses yeux (ou les deux) les images du jeu! Celles-ci seront monochromes, et pourront simuler un univers 3D, basé sur des assemblages de polygones. Avec son casque sur les yeux, le joueur verra se dresser devant lui, par exemple, un monstre, qui n'existera que pour lui. S'il tend la main, il ne touchera que du vide (heureusement)!

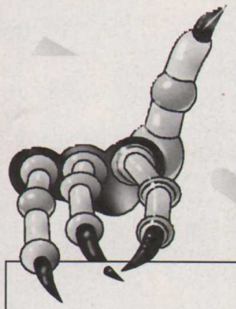
Le joueur devrait porter à la ceinture la console en elle-même, qui contiendra le jeu et le système d'alimentation, et qui sera reliée au casque par un câble. Le prototype décrit ici fonctionne parfaitement. Mais Nintendo, à partir de cette technologie rachetée à une société américaine de projection d'images dans l'iris (technique qui existe déjà dans le domaine médical mais aussi dans le domaine militaire, pour les casques de pilote d'hélico), a développé sept projets différents. Certains sont basés sur une console de salon, d'autres sur une espèce de portable. Il est donc fort possible que, d'ici à sa sortie, la console subisse quelques modifications liées à tel ou tel projet.

Il ne reste plus qu'à espérer que cette projection d'une image directement dans l'œil ne donnera pas la migraine au bout de dix minutes de jeu ni ne déclenchera une nouvelle campagne anti-jeux vidéo dans le genre "Laissez-vivre les épileptiques photosensibles!"...

Appelle le

36.68.98.00

Pour gagner et choisir ton cadeau comme cette MEGA CD2, plein d'autres consoles ou tes jeux favoris...



Récupère un SUPER BONUS de points grâce à ce code clé

278

- SCESI -

Pour les appels en 36 68... la taxation est de 2,19 F/min.

LE JAPON EN DIRECT

GHOST CHASER

Iyo a beau être la benjamine de l'équipe des Ghost Chaser, son punch n'a rien à envier à celui de ses coéquipiers!

Après avoir réalisé, au printemps, le jeu d'arcade Denjinmakai (cf. Consoles+ n° 31), qui signifie le dieu des démons électriques, Banpresto s'apprête à mettre sur le marché la version Super Famicom de ce beat-them-all sous un nom un peu différent, Ghost Chaser. A part la qualité des décors, légèrement moindre, la conversion est fidèle à l'original. L'histoire se déroule en 2079. La Troisième Guerre mondiale a été un succès: les trois quarts de l'humanité ont été liquidés! Le monde est donc plongé dans l'anarchie la plus complète. Des bandes de mutins mutants pillent et tuent. Seules quelques cités-Etats ont su préserver un semblant de paix et de justice. L'une d'elles a mis au point un réseau informatisé pour lutter contre l'accroissement de la criminalité. Celui-ci est censé surveiller, réguler et prévenir toute activité non conforme à la législation. C'est un succès, et la mégalopole retrouve la calme et la sécurité. Mais un beau jour, des bandes de créatures répugnantes (du genre de celles qui ne lisent pas C+!) et de robots disjonctés, les Fantômes, commencent à s'infiltrer dans les faubourgs, puis dans la ville elle-même, sans que le réseau réagisse. Une section spéciale de cyborgs est créée. Leur mission: arrêter à tout prix les Fantômes et découvrir pourquoi l'ordinateur central n'a pas fonctionné correctement.

Lorsque votre personnage exécute un coup spécial, il est environné d'un halo lumineux.

Makai est en train de concentrer son énergie pour effectuer une attaque spéciale contre le cyborg à tête de chien.

BANPRESTO/SFC

septembre au Japon

L'équipe spéciale au grand complet. Un mode 2 joueurs est prévu.

Cette torche humaine me rappelle furieusement un autre jeu signé par un autre éditeur!

MICROVELLA M

PREPAREZ-VOUS AU GRAND CHOC !...

Game Gear 325 F
Game Boy 275 F
MORTAL KOMBAT II
Megadrive 469 F
Super Nes 529 F

Super Nes			
Choplifter III	389 F	Quintupleur	275 F
Dragon Ball Z II VF	529 F	Turbo Kit	200 F
MORTAL KOMBAT II	529 F	Virtual Bart	499 F
Maximum Carnage	499 F	Super Manette PAD	159 F

Megadrive			
Manette Super Pro	249 F	Virtual Bart	459 F
Maximum Carnage	459 F	Dragon Ball Z II VF	459 F

NEWS
BA X Bandaï et NEC SUPER FX : téléphoner
...et aussi mangas et goodies ...

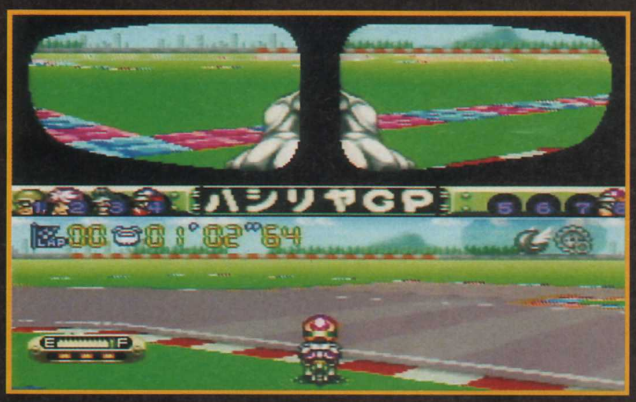
BON DE COMMANDE à renvoyer à
MICROVELLA - C.C. Géant Casino, av. J. Prévert 13730 St Victoret
Téléphone : 42.75.24.24. - Fax : 42.79.16.98. (faire le 16 de Paris). Ouvert de 9 à 20 h

Jeu(x) et type de console | PRIX
C+35 TOTAL + frais de port
Frais de port : 25 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP /_/_/_/_/_/
Ville ..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre o Contre-remb. +35 F
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

RIDER'S SPIRITS

NCS/SFC
septembre au Japon



En haut de l'écran, deux rétroviseurs reflètent vos deux avant-bras, recouverts du cuir blanc de votre blouson de motard, et la verte prairie. Il faut dire, comme vous pouvez le vérifier dans l'écran du bas, que vous vous êtes quelque peu égaré parmi les pâquerettes du bord de la piste. Les indications de l'écran vous indiquent que vous êtes le huitième (autrement dit, le dernier!) de la course. Mais vous n'avez pas dit votre dernier mot. En effet, vous avez collecté deux items: des pneus spéciaux et un moteur gonflé à bloc.

Après le succès de Mario Kart, les clones commencent à poindre le bout de leur... cartouche! Ainsi ce jeu de Nintendo, une course recourant au mode 7 de la Super Famicom. La cartouche est dotée d'un DPS (circuit spécialisé du même type que celui qu'on trouve dans Star-Wing) et offre de ce fait une réalisation vraiment décoiffante. Grâce à tout cela, les animations sont superbes, créant l'illusion de la vitesse de façon très convaincante. A la différence de Mario Kart, il ne s'agit pas d'une course de voitures, mais de motos. Celles-ci offrent la particularité de pouvoir s'élever quelques instants dans les airs, par exemple pour doubler un groupe de concurrents opiniâtres!

Les personnalités des conducteurs sont, c'est le moins que l'on puisse dire, très marquées: cela va du blouson noir au skin, en passant par la midinette! Il en va de même pour les capacités de leurs engins. Les terrains sont assez variés, offrant des sols de différentes qualités: chemins de terre dans lesquels on s'embourbe, bitume, herbe ou étendues marécageuses. Les courses se déroulent de jour comme de nuit. Plusieurs modes sont proposés: Entraînement, temps limité, Grand prix... Les parcours contiennent des items bien utiles pour finir les épreuves en tête. Dans le mode 2 joueurs, le plus plaisant, l'écran se divise en deux, et chacun des participants voit alors le circuit par les yeux de son motard.

Le loubard à la casquette de cuir se prend pour Brando. Penché dans le tournant à en toucher le sol, il s'apprête à doubler un concurrent.

Lorsque vous affrontez la console, la moitié de l'écran affiche les deux rétroviseurs de votre engin pétaradant. Ils vous permettent de suivre l'évolution de vos poursuivants.

Eh! oui, comme vous le confirme un coup d'œil rapide au plan du parcours du bas, vous êtes en tête, bien que talonné par vos adversaires.

1/2 RANMA
Fiche technique, fan club...

4 Cassettes vidéo DBZ
Officielles, en Secam VF en vente sur TOON !!!

5 News par jour
En moyenne, de Son GOTOON

10 Heures
Toute commande reçue avant 10h est expédiée le jour même ! Catalogue complet (mangas, OAV...) sur le serveur.

27 Fan Clubs
Délirer, informer, communiquer

24 H / 24
Dialogue en direct avec les fans

173 Fiches techniques
Tout sur tous les D.A.

487 Francs
DBZ 2 sur Super Nintendo (VF)

715 Petites Annonces
Ach. Vds. Ech. Mangas, Jx, K7

3018 Messages
Dans le Fan-Club DBZ

3615 TOON
La référence depuis 2 ans 1,27F/mn seulement

5000 Francs à gagner
Sur nos jeux...

3615 TOON
LE MINITEL DE LA JAPANIMATION

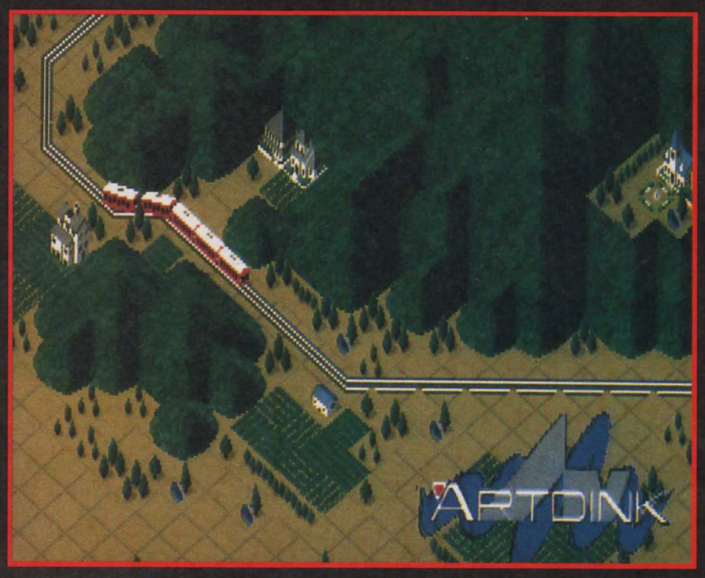
LE JAPON EN DIRECT

A. IV

Non, il ne s'agit pas d'une simulation de page d'un format bien connu! En fait, ce CD-Rom devrait plutôt permettre d'assouvir une pulsion fort répandue: devenir maître du monde (ou du moins, maître de ce côté-ci de l'hémisphère!). Cela arrive beaucoup plus souvent qu'on ne le pense. Tenez, prenons un individu au hasard... Moi, par exemple, eh bien! je reste persuadé d'être une sorte d'élu, de génie du Mal, appelé à vous gouverner tous, pauvres humains! Nyark! nyark! nyark!

D'ailleurs, je ne suis pas le seul. Il n'est pas un mois sans qu'on entende les ronflements de la tronçonneuse de Ze Killer en train de s'expliquer avec Sam au sujet de leur future prise de pouvoir. Ils ont décidé de s'allier pour y parvenir – chacun d'entre eux s'apprêtant d'ailleurs à éliminer l'autre une fois au pouvoir. Ils se sont partagé les tâches: Sam s'occupera du téléphone, des usines mondiales de pizzas et de Coca-Cola. "Ze" gérera les usines d'armement, les projets nucléaires et patronnera les polices génétiques, les milices populaires et les camps de rééducation pour les éditeurs de jeux passés au "Top daubes".

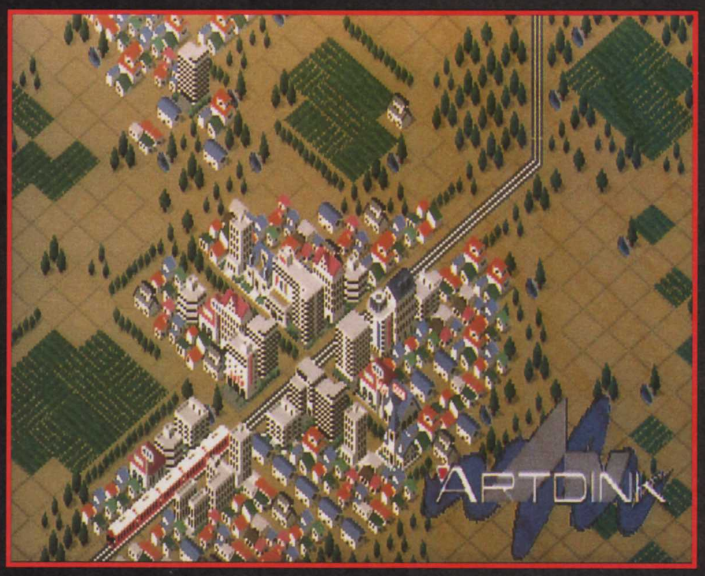
Les pauvres, ils ne se doutent de rien, ils ne savent pas que j'ai pris deux longueurs d'avance. J'ai utilisé la méthode du prof VonKlugg (Ernest), que l'on peut résumer par "Tu commences tout petit, tu finis tout grand!". J'ai débuté par la pièce la plus petite de ma cage à lapins d'appartement tokyoïte: les water-chiottes! Une fois ces lieux maîtrisés, j'ai frappé plus fort, étendant mon emprise sur tout le reste de mon home! L'année prochaine, j'attaque l'immeuble, dans deux ans, le quartier, et j'ai calculé que Tokyo devrait tomber entre mes mains dans quinze ans (à treize heures quarante-cinq, très précisément!). Pourquoi vous raconté-je tout cela? Tout simplement pour vous faire comprendre que cela ne sert à rien de vous lancer à la conquête de la Galaxie, je suis déjà sur le coup! Si, malgré tout, vous persévérez dans cette voie, écrivez-moi au journal, je vous laisserai peut-être deux ou trois petits trucs à conquérir comme les DOM-TOM (Guyane, Martinique, Corse...), le Rwanda ou l'Antarctique ...



La ligne de chemin de fer vous permet de mettre en valeur la région. Veillez à prendre les décisions adéquates si vous ne voulez pas que les habitants désertent en masse, acculant votre entreprise à la faillite!

Palliatif à ces envies d'absolu, le jeu d'Art Dink est une sorte de Sim City. Comme dans ce dernier, vous devez faire croître une ville en prenant les décisions adéquates. Mais, de plus, vous pouvez accélérer les choses grâce à votre compagnie de trains. Mais oui, vous disposez d'un petit train qui serpente dans la montagne fleurie. C'est-y-pas mignon! Ledit train-train vous permet de relier votre cité au reste du monde, accélérant son développement. En tant que P-DG de la compagnie de chemin de fer, vous devez choisir les emplacements des gares, les horaires des trains, décider d'investir dans de nouvelles lignes ou de nouveaux wagons... Ce CD-Rom est une adaptation d'un jeu sur ordinateur. La version PS-X est quasiment similaire à l'original, si ce n'est une visualisation 3D bien meilleure, plus détaillée et plus rapide.

Avec A. IV sur Playstation et Sim City 2000 sur Saturn, la lutte pour la meilleure adaptation des grands classiques sur consoles 32 bits débute! "Ma simulation est plus belle que la tienne!" et "C'est même pas vrai, celui qui z'y dit, c'est celui qui y est (pas)!"... Cela devrait se poursuivre par l'arrivée, chez les deux rivaux, d'un clone de Doom (une version améliorée de Wolfenstein 3D), puis d'une repompe d'un SF II... La gué-guerre entre les deux géants ne fait que commencer!



Après avoir monté votre petite compagnie de train, les affaires tournant, la bourgade initiale se transforme en petite ville.

Grâce à la puissance de calcul de la PS-X, vous pourrez vous déplacer dans la ville en faisant varier les points de vue.

Le moteur 3D a été particulièrement travaillé, permettant une représentation graphique du terrain bien plus réaliste que la version originale sur ordinateur.

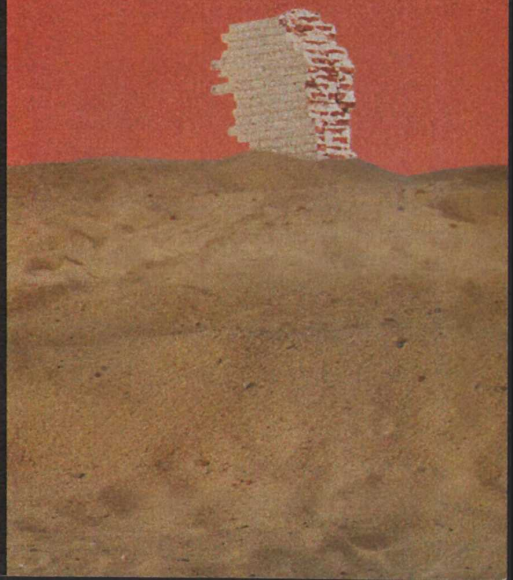
Commençant avec de simples maisonnettes...

ARTDINK/PLAYSTATION

décembre au Japon

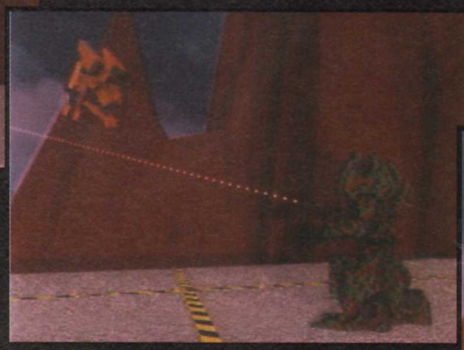
... vous finirez avec des immeubles, voire des gratte-ciel, si vous dirigez convenablement votre société ferroviaire.

Bienvenue à l'Empire State Building



LE JAPON EN DIRECT

ME1



La semaine dernière, pour célébrer la Nuit-de-la-nouvelle-Lune-qui-éclaire-d'une-lueur-blafarde-la-pousse-de-riz-que-le-vent-du-soir-fait-palpiter (fête locale nippone comparable à notre Saint-Glinglin), je me suis rendu dans un troquet pour y vider un godet de saké.

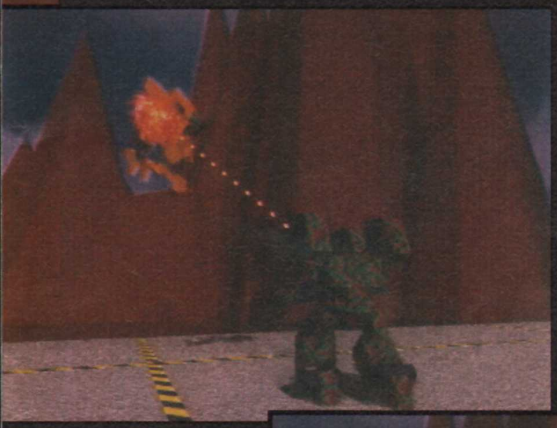
Quelle ne fut pas ma surprise de découvrir, affalé au comptoir, Goldorak! Le pauvre n'avait pas fière allure: couvert de plaies et de bosses, son armure en piteux état, son fulguro-poing en capilotade, il semblait être de retour du Rwanda, après un petit tour dans le sud du Liban et en Serbo-Croatie. Intrigué, je m'enquis des raisons de son misérable état. Il me raconta que les temps étaient durs, que le statut de super-héros dans les dessins animés nippons était injustement dévalué, que la concurrence déloyale des petits jeunes était de plus en plus rude (surtout celle d'un certain Dragonbolzèd!), que le prix du yaourt au sushi ne faisait qu'augmenter tous les jours... Bref, qu'il était au rancart, quasiment fini. Il ajouta que la reconversion n'était pas chose facile. Il avait bien décroché un rôle de super-méchant dans une série télévisée japonaise – et niaise – l'opposant à Godzilla, allié pour la circonstance aux Sailor Moon, pendant que Ranma un-vaut-mieux-que-deux et son copain Gundam le prenaient à revers, mais il n'avait pas tenu deux semaines. Ensuite, il avait trouvé un nouveau job chez Pony Canyon. Quittant la télé, il avait opté pour le domaine des jeux vidéo, des petits Mickey animés. Il s'était dit que c'était le genre de travail qui lui conviendrait: un petit boulot cool dans un univers de conte de fées où, au pire, il devrait arracher une princesse des griffes d'un dragon... En fait, comme il me l'a raconté, l'expérience l'a traumatisé. "Au téléphone, on m'avait dit que le travail n'était pas compliqué, qu'il suffisait que je me présente dans leurs locaux et que je comprendrai immédiatement ce dont il s'agissait! Ah! ça, oui, j'ai vite compris! Je suis tombé sur des fous, des furieux, des fous furieux! A côté d'eux, les troupes de choc de Vega font figure de Bisounours en vacances. J'ai toqué à la porte du bureau qu'on m'avait indiqué: pas de réponse! J'ai recommencé

• • •

LA 3D PASSE LE MUR DU SON!

Cette série de photos est tirée d'une séquence d'attaque de votre robot. Dans le ciel, derrière des montagnes, surgit un robot adverse. Tandis que vous avancez pesamment grâce à deux réacteurs placés sur vos épaules, il fonce vers vous. Ayant repéré le danger, vous commencez à pivoter tout en ouvrant le feu avec la mitrailleuse lourde qui équipe le bras droit de votre engin. Les balles traçantes, qui dessinent une sorte de ligne en pointillés, finissent par trouver leur objectif et un des réacteurs du robot orange prend feu! Les flammes, d'un réalisme étonnant, gagnent bientôt tout l'appareil. Le point de vue change à nouveau, comme si une caméra tournait autour de votre robot camouflé, lequel a achevé de pivoter. Sa première cible détruite, il poursuit sa mission. Ayant une nouvelle cible dans sa ligne de mire, il ouvre le feu pour la seconde fois tandis que les restes de la carcasse du robot orange brûlent encore. De la première image à la dernière, il ne s'écoule qu'une seconde et demie, moins de temps qu'il n'en faut pour compter jusqu'à deux! Cela vous donne une petite idée de la rapidité de la PS-X, qui mouline comme une folle pour calculer et afficher autant d'images de synthèse en si peu de temps!

TAL JACKET



PONY CANYON/PLAYSTATION
décembre au Japon

Bienvenue à Las Vegas

• • •

plus fort, toujours rien. Je suis entré, et alors là: l'enfer! Imaginez une bande de robots géants aux petits yeux cruels, balèzes armés de gros missiles, de canons au plasma, n'ayant de cesse de shooter tout ce qui bouge dans le coin. Des cinglés, pas de doute, j'étais tombé sur des cinglés! Ce bureau devait être une espèce d'asile pour vétérans des guerres de l'espace. En quelques secondes, je me suis fait allumer une bonne douzaine de fois. A côté de ça, Beyrouth, c'est le Club Med! J'ai réussi à me planquer dans la corbeille à papier, bien décidé à y rester jusqu'à ce qu'ils aient fini de s'entre-tuer. Les pilotes prenaient place dans la tête des robots. Ces derniers mesuraient approximativement trois fois la taille d'un être humain. Il y avait huit sortes de robot, chacun semblant disposer d'une vitesse de déplacement, d'un blindage et d'un armement différents. Au début de la tuerie, il était possible de choisir d'affronter les sept autres robots, ou bien de s'allier avec d'autres pour combattre six, cinq ou quatre colosses de métal. Des cartes de l'environnement dans lequel les cinglés s'affrontaient pouvaient être consultées. Les champs de bataille allaient de la zone urbaine, où les combattants pouvaient s'abriter derrière des immeubles et tendre des embuscades, à un désert torride. Les affrontements se déroulaient aussi bien de jour que de nuit, dans la lumière blafarde des intensificateurs de lumière... Evidemment, à la fin, à Pony Canyon, ils ont trouvé que je ne faisais pas l'affaire, que j'étais trop mou... Avoir combattu tant de Golgoths pour en arriver là!..."

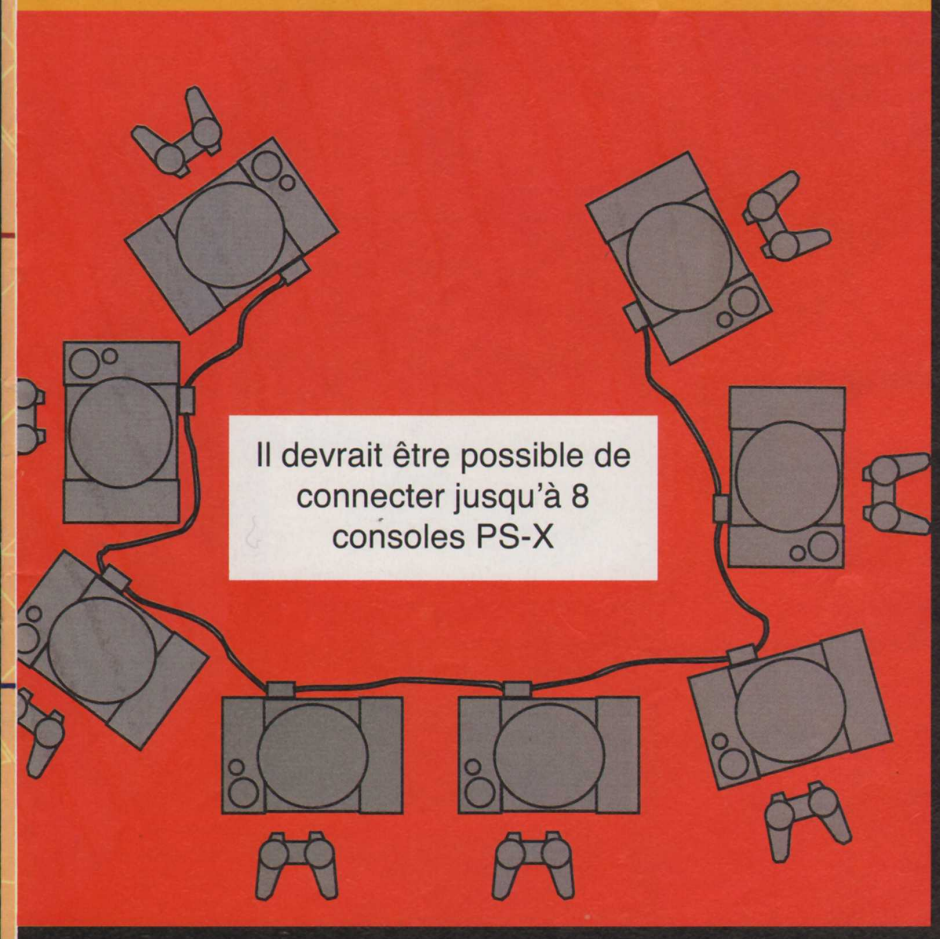
Son récit m'émut tant que je ne pus retenir mes larmes. Je réglai l'addition, c'était tout ce que je pouvais faire pour lui.

RÉSEAU PS-X

Selon certaines informations, l'éditeur Pony Canyon envisagerait de rendre Metal Jacket compatible avec un mini-réseau made in Sony qui relierait plusieurs PS-X, permettant à huit joueurs de s'affronter. Le dispositif consisterait en un boîtier que l'on connecterait derrière chaque Playstation, les boîtiers étant reliés les uns aux autres par un câble. Ce système ne serait autre qu'un minuscule réseau local, comparable à celui qu'on trouve dans les ordinateurs, et notamment celui d'Apple, le plus simple actuellement: Appletalk. Le principe en est simple: les consoles sont reliées entre elles et les informations passent de l'une à l'autre. Il est donc possible de concevoir des jeux où les divers protagonistes peuvent s'entraider ou s'affronter, et cela sans que les joueurs soient pénalisés par le système, contrairement aux solutions multijoueurs des consoles actuelles: que cela soit Sonic 2 sur MD ou Street Racer SFC, pour n'en nommer que deux parmi les plus fameux, les inconvénients pour les joueurs sont eux ordres. D'une part, l'écran est partagé, limitant la visibilité du jeu pour chacun des joueurs. re part, la machine risque d'être"ralentie" puisqu'elle doit réagir aux sollicitations en temps réel eux individus. Un réseau local supprime ces désagréments. L'écran n'est pas divisé: chaque r dispose d'un jeu plein écran. D'autre part, chaque joueur dispose de toute la puissance de sa ole.

seau est dit "local" car les joueurs doivent se trouver à proximité les uns des autres. Pas questcomme avec un modem qui envoie les données en utilisant les lignes téléphoniques, de jouer ville à l'autre. Le maximum de Playstation connectables serait de huit consoles, ce qui est déjà équent.

d ce réseau sera-t-il disponible? A quel prix? Existera-t-il sous la forme actuelle? Y aura-t-il des fications par rapport au projet actuel? Mystère et boule de pétanque! Chez Sony, on se contente sobre "No comment".



Il devrait être possible de connecter jusqu'à 8 consoles PS-X

Bienvenue à Central Park

O.B. CLUB

La partie se déroule dans le jardin. Les flèches sur le sol vous indiquent la direction que les boules devront emprunter, les unes après les autres, afin de les plonger dans le trou.

Combinant le plaisir aristocratique du golf (dont les Nippons raffolent) et les joies du jeu d'action/puzzle, O.B. Club nous change un peu des éternelles et traditionnelles simulations de ce sport. Ici, il n'est plus question du golfeur vu de dos, au premier plan de l'écran, se traînant mollement sur un green lymphatique. Le jeu de NCS met en scène un golf très particulier, aussi marrant que dynamique. Le terrain est un univers étrange, et c'est un bric-à-brac d'objets qui sert à en définir les limites. Les joueurs, au nombre de quatre, sont des espèces de lilliputiens qui évoluent dans une demeure géante et son jardin. Le but consiste à faire évoluer quatre boules colorées jusqu'à la fin du parcours, de façon à les placer dans leurs trous respectifs. Le petit golfeur que vous dirigez matérialise la direction dans laquelle il va expédier sa balle grâce à une ligne pointillée, plus ou moins longue selon la puissance du coup. Des obstacles gênent la progression des balles, des dénivellations les éparpillent, des pièges les retiennent ou les expédient à l'autre bout du terrain! Et il y a presque cinquante niveaux/parcours, de quoi vous occuper quelque temps! Un petit jeu graphiquement très sympathique, sans ambition démesurée, qui semble devoir être à la hauteur de sa mission première: faire passer de bons moments au joueur!

Avec un peu de chance, vous allez pouvoir faire d'une pierre deux coups! Mais attention à ne pas taper comme une brute: la rivière qui serpente autour du green mettrait un terme définitif à vos prétentions de golfeur.

Le sol, jonché d'obstacles et parsemé de dénivellations, ne facilite pas la progression de vos boules de couleur.

LA TABLE AU TOP-NIVEAU

Les niveaux d'O.B. Club sont aussi divers que variés. Dans cette maison et ce jardin, immenses au regard de votre taille minuscule, les différents objets forment des parcours délirants. Ceux-ci, généralement dessinés de façon assez simple, sont aisément identifiables. Par exemple, dans la cuisine, le terrain n'est autre qu'une table, bordée de packs de lait, de fromage et de toasts! Des saucisses reliées les unes aux autres délimitent des couloirs dans lesquels il vous faudra faire passer vos quatre boules à l'aide de votre club de golf.

Utilisez les différents éléments du décor pour placer vos boules dans le trou après un nombre minimal de rebonds.

On passe d'une table de la cuisine, maculée des restes d'un petit déjeuner copieux, à l'anglo-saxonne...

Le sol est parfois recouvert de substances, non pas inscrites au tableau B, mais cependant assez dangereuses pour faire dérapper ou freiner le déplacement de votre boule.

... à un bureau d'écolier. Une table de cuisine peut également servir à réviser ses leçons!

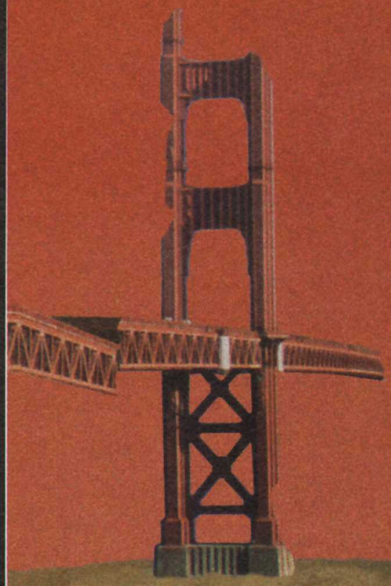
Le pipe-line vous fait gagner du temps si vous avez réussi à découvrir, quelques écrans plus haut, sa discrète entrée.

Voici l'un des nombreux trous qui vous attendent. Allez-y mollo: la force de votre coup n'est pas adaptée à la distance!

Vous allez devoir guider vos boules dans un labyrinthe formé de pans de mur de pierre et de statues de l'île de Pâques.

Sous vos pieds, le terrain est si inégal que la boule rouge risque fort de ne pas rouler droit.

Bienvenue à Golden Gate Bridge



URBAN STRIKE
LA SUITE DE JUNGLE STRIKE

La mission commence le 30.08.94.

Urban Strike est une marque d'Electronic Arts

Pour la premiere fois affrontez des hordes de

Vous en avez assez des petits sprites disséminés sur votre grand écran?

Essayez **Legend** avec ses grands sprites, un graphisme somtueux et d'étonnants effets spéciaux.

Une action palpitante au pays fantastique de Sellech où le courage et le maniement de l'épée sont indispensables à la chute des hordes sauvages, armés de massues et de hallebardes.

Sony Game Line

Nouveautés et concours sur le

36.68.22.02*

sur Super Nintendo, guerriers moyennageux !

*2,19F la minute

© 1993 Arcade Zone Ltd. © 1993 SoftGold GMBH. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company. Super Nintendo and Gameboy are trademarks of Nintendo Ltd.

BONS BAISERS DE CHICAGO

On attendait beaucoup de l'édition 94 du CES de Chicago car on pouvait raisonnablement espérer y découvrir la Saturn et la PSX ou encore le fameux Project Reality de Nintendo. Mais, finalement, nous y avons surtout vu des nouveautés! Morceaux choisis...

Sega faisait l'impasse sur la Saturn et, si Sony et Nintendo présentaient bien leurs petites dernières, ils l'ont fait hors salon, dans des hôtels, et encore fallait-il obtenir une invitation (ce qui, curieusement, était plus difficile chez Sony que chez Nintendo). Il fallait montrer patte blanche pour pouvoir jeter un coup d'œil à ces nouvelles machines et il n'était absolument pas question de prendre la moindre photo. A cet égard, on constate une évolution très nette des salons américains. En effet, jusqu'à l'année dernière, c'était à qui présentait le plus grand nombre de nouveautés, et chacun de montrer ses plus beaux jeux pour impressionner les visiteurs. Depuis cette année, la tendance s'est totalement inversée: c'est à qui sera le plus discret!

Un salon parano

Ce curieux phénomène s'explique tout simplement par la parano qui règne chez les constructeurs, ces derniers passant leur temps à s'espionner, modifiant constamment leurs nouvelles consoles en fonction des performances supposées de celles de leurs concurrents. Il semble même que certains constructeurs laissent volontairement filtrer des informations bidon sur les capacités de leurs machines pour bluffer leurs concurrents! Bien que ce phénomène soit particulièrement lié au hard, il existe également, dans une certaine mesure, au niveau du soft. Par exemple, l'année dernière, Virgin présentait Aladdin à Chicago et tout le monde pouvait y jouer librement; cette année, Le Roi Lion était présenté dans l'arrière-boutique du stand (une petite pièce gardée par un vigile). Parano, peur d'être copié par un concurrent... ou tout simplement petit coup de frime? Il faut reconnaître que les Japonais arrivent en force dans les salons et il semblerait que des programmeurs viennent là pour piquer les idées des concurrents. L'année dernière, on pouvait voir une bonne dizaine d'employés de Capcom regroupés autour de la version d'Aladdin que présentait Virgin. Ils analysaient le jeu et prenaient de notes afin d'améliorer leur propre version de ce jeu. Cela dit, ce Roi Lion, qui devrait être l'un des gros succès de la fin de l'année, était loin d'être terminé et, contrairement à Aladdin l'année dernière, ce n'était pas le meilleur jeu du salon... Donkey Kong lui volait la vedette!

Nintendo casse la baraque!

A Chicago, contrairement à ce qui s'est passé lors des derniers salons, c'est Nintendo qui dominait largement son adversaire, et pas seulement parce que Sega avait choisi de ne pas être présent (à l'exception d'une salle de presse de dimensions plus que modestes!). En effet, Nintendo présentait le plus beau jeu de l'année (le génial Donkey Kong) et démontrait ainsi brillamment que, loin d'être une machine en fin de course, la Super Nintendo n'était pas encore exploitée au maximum et qu'il est possible de créer des jeux très impressionnants sur cette machine. De plus, Nintendo marquait un point en dévoilant l'Ultra 64. Domination, donc, mais il convient d'émettre quelques réserves. En effet, si Donkey Kong a impressionné tous les visiteurs du salon, c'était le seul jeu SNIN de ce niveau sur le stand Nintendo, Tetris 2 ou Uniracers étant loin de faire le poids à côté de ce chef-d'œuvre. De plus, si l'on ne peut que craquer devant un jeu d'une telle beauté, cela ne veut pas nécessairement dire que nous allons voir arriver des tas de petites merveilles de ce type sur la SNIN. Hélas! les choses ne sont pas aussi simples. En effet, la cartouche de Donkey Kong ne fera pas moins de 32 méga et, pourtant, ne coûtera pas plus de 450 francs! Il faut dire que Nintendo est seul à pouvoir s'offrir ce luxe car, au prix auquel ce fabricant facture les cartouches à ses licenciés, l'éditeur qui voudrait faire la même chose serait obligé de vendre la cartouche entre 700 et 800 francs, à moins de le vendre à perte! Aussi, à moins que Nintendo n'accepte de faire un effort, aucun autre éditeur ne pourra publier un jeu de cette qualité sur la SNIN. En ce qui concerne l'Ultra 64 (le nouveau nom de la Project Reality), on peut également se poser quelques questions. Les deux jeux que nous avons découverts étaient présentés dans leur version arcade. Les versions sur consoles devraient être strictement identiques, ce qui serait franchement génial! Nintendo affirme pouvoir fabriquer une console aussi performante que les machines d'arcade actuelles et la vendre moins de 1 500 francs. La société semble totalement sûre de son coup mais moi, je demande à voir!

Sega s'est pris la grosse tête?

Il est amusant de constater que Sega et Nintendo ont inversé les rôles. Pendant des années, Nintendo régnait sans partage aux USA, tout en maintenant le secret le plus total sur ses projets, tandis que Sega montrait tout, y compris des projets tels que le casque de réalité virtuelle, qui devait être commercialisé fin 93, dont on ne parle plus guère. Mais, maintenant que Sega est premier aux USA (en 16 bits, bien sûr!), c'est Nintendo qui se mouille et montre plus de choses que son concurrent. Du reste, Sega n'a même pas pris la peine de venir au CES, préférant présenter son propre show sans même inviter la presse. Pourquoi communiquer lorsque l'on est le premier?

Alain Huygues-Lacour

A LA REC

Un jour du mois de juin, Niiico reçut un appel téléphonique. Une certaine Miss Ema Peu, de nationalité britannique, voire écossaise, lui transmit une information capitale: "Ze Konsol Plus magazin is very goud but hiz rentabiliti is very bad! Everybody iz sleeping or fouting pas grand-chose. In ze royaume, God bless it, with only two pipol... we make a terrific and wonderfoul bloody magazine! I am ze specialist of youropéan

ERCHE DES

STREET RACER

UBI SOFT/LUDI
SNIN
NOVEMBRE

press. So I will give you a piss od advice. Go to ze C.E.S. in Chicago and find the seven Konsol Balls. With the power of zem, everising will be O.K." Il fut décidé d'envoyer dans les Amériques une équipe de choc constituée de Spy Goku et de Banane Géniale. Leur mission: trouver les sept Konsol Balls, cachées à proximité de chacun des meilleurs jeux du salon, et les réunir avant d'obtenir le droit de réaliser un vœu. En s'approchant du stand de Ludi Games, Spy Goku et Banane Géniale découvrirent une affiche. Une grande course dans les allées du C.E.S. était organisée pour le lancement de Street Racer...

Dix décors comprenant chacun quatre circuits, voilà pour la petite info. Sachez également qu'une option vous permettra de revoir votre course sous divers angles.

Vous avez aimé Mario Kart? Vous adorerez Street Racer... Bon, c'est vrai, elle était plutôt facile, cette pub, mais après tout, assez parlante: achetez donc une version vaguement améliorée de l'illustrissime Mario Kart... Vaguement améliorée? C'est qu'à regarder Street Racer d'un peu près, on découvre progressivement que Mario Kart n'est pas insurclassable. Le mode 2 joueurs? Dépassé, mon ami: Street Racer vous invite à jouer à quatre simultanément... Les armes de jet telles que les carapaces? Rien de plus ringard: il vous faut les capacités spéciales des huit coureurs en piste pour être dans le vent. Les personnages de Mario? Moins valorisants qu'un bon gros biker, bien moins excitants qu'une belle plante, du genre de Surf Sister, qui vampirise les coureurs à l'aide de baisers ravageurs, pas vrai? Franchement, vous n'en avez pas marre des trois modes de jeux proposés par Mario Kart, après les avoir parcourus en long, en large et en travers? Essayez donc les cinq modes de Street Racer: un Entraînement, un Duel, un Championnat, un Rumble (sorte de chasse à l'homme) et une partie de football.

Ecran splitté pour le mode 2 joueurs. Mais en mode 1 joueur...

Le jeu avait l'air si séduisant que les deux compères s'inscrivirent à la course, d'autant que l'enjeu excitait leurs appétits: une Konsol Ball! Spy Goku monta sur son nuage supersonique, pendant que Banane Géniale recourait à une capsule-voiture de course! Le combat fut rude: les adversaires étaient motivés, notamment Satanas et Diabolo, qui voyaient là l'occasion de quitter leur job actuel (un petit boulot dans un jeu sur 3DO) pour intégrer Street Racer! Banane Géniale, grâce à quelques peaux jetées sous les roues de ses concurrents, réussit à remporter la victoire. Nos joyeux lurons tenaient la première Konsol Ball!

... écran plein. Vous apprécierez au passage le petit coup de fouet que Raphaël adresse à Sumo San.

N'ayez crainte, vous ne perdrez aucune profondeur de champ, même en mode quatre joueurs.

VIDEO GAMES GRENOBLE

SUPER NINTENDO

Astro Gogo	385F
Bomber Man 2	569F
Dragon Ball Z2	440F
Dragon Ball Z3	649F
Fatal Fury Spécial	629F
Fifa Soccer	419F
Fighter's History	539F
Final Fantasy 6	625F
Fx Trax	549F
Goemon Fight 2	529F
Mortal Kombat II	Tél
Pocky & Rocky 2	589F
Ranma 1/2 4	399F
Samouraï Shadown	629F
SUPER SF II	529F
World Heroes II	589F
You You Hakusho 2	589F

NEO GEO

Art of Fighting 2	1290F
Karnov's Revenge	1450F
Samouraï Shadown	1350F
Super Side Kick 2	1450F
Top Hunter	1490F
World Heroes 2 Jet	1450F

GOODIES DBZ
RANMA, SAILOR MOON

RAMI CARDS, FIGURINES
POSTERS, MANGAS.

Manettes Infra-rouges ELEFLY

Deux manettes + Recepteur 249F

Promo !!!

METTEZ UN TURBO DANS VOTRE CONSOLE !

= 20 % plus rapide
= jeux en plein écran
= Compatible JP/FR/US
199 Fr
Testé dans Consoles +

BON DE COMMANDE

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
C.P. : .....Tél : .....
Console : .....

TITRE	PRIX
Je paie au facteur + 40 F	
Frais de port (console : 50 F/autres 30 F)	
TOTAL A PAYER	

Je règle : ☐ **par chèque** ☐ **par mandat**
C+35

VIDEO GAMES
5, rue Paul Bert - 38000 GRENOBLE
Tél. 76 85 09 64 Fax. 76 46 17 41

NINTENDO
SNIN-GB
NOVEMBRE

Pendant que Banana Géniale faisait une pause, jouant à la marelle avec une attachée de presse dans un coin du C.E.S., Spy Goku, les yeux rivés sur son détecteur de Konsol Balls, se dirigea vers un stand imposant, celui de Nintendo. Pas de doute, une des boules était cachée dans le coin. Le stand de l'éditeur-constructeur-candidat au poste de maître du monde ressemblait à une mini-jungle artificielle. En l'honneur, sans doute, de leur nouveau jeu, songea le perspicace Spy Goku en pénétrant dans le stand géant.

DONKEY KONG COUNTRY

Donkey Kong Country était sans conteste LA révélation du C.E.S. de Chicago: plaisir de jeu digne d'un bon vieux Mario, décors et personnages entièrement travaillés avec les outils d'Alias (Silicon Graphics) et immensité du jeu sont les caractéristiques principales du monstre. Rendez-vous compte: il a fallu dix ans à Nintendo pour sortir ce superbe gorille de son placard. Ces dix années passées à errer dans les labos de Nintendo lui auront permis, avec le concours de Rare (la boîte qui a conçu le jeu), de retrouver un cousin éloigné de Spy Goku, j'ai nommé Diddy Kong. Pour vous, ces retrouvailles revêtent une importance capitale: quand votre personnage principal mourra, vous aurez une nouvelle chance de continuer votre quête, Diddy Kong prenant le relais (eh! non… vous ne pourrez jouer à deux). Arpentant les nombreux niveaux, qui fourmillent d'idées aussi novatrices que loufoques, vous pourrez vous faire aider d'animaux amis, utiliser des canons-barils détonnants, en découvrant des mondes aussi variés que possible. Vous n'allez pas en croire vos yeux, ni même vos oreilles, ne faisant plus confiance qu'à vos seules narines, lesquelles ne vous seront d'aucune utilité!

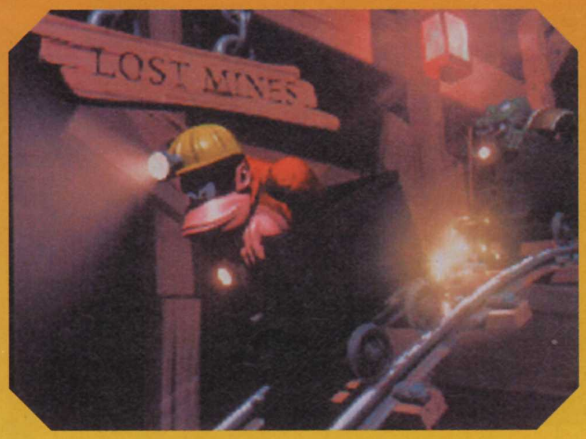
Voyez le résultat de la coopération de Rare (développeur du jeu) et d'Alias (distributeur d'outils de développement Silicon Graphics). Les décors sont tout simplement sidérants.

Spy Goku, plongé dans la partie, commença à ressentir d'étranges impressions: des démangeaisons, des frémissements intérieurs... Consentant à lâcher son paddle, il constata avec horreur que sa peau généralement blême s'assombrissait tandis que des poils noirs et bouclés apparaissaient sur son torse maigre. Son corps poupon et un peu mou enflait. Il devint bientôt plus costaud, presque beau! Mais le processus se poursuivit, et bientôt, il lui fallut l'admettre, il s'était transformé en une espèce de King Kong gigantesque! Il hurla qu'il allait dépecer les éditeurs qui se plaignaient des notes médiocres ou tentaient d'échanger pages de pub contre bonnes critiques. Il mugit qu'il allait écarteler les programmeurs abonnés au Top-Killer qui mettaient un point d'honneur à faire pire à chaque fois. Il vociféra qu'il allait pulvériser les lecteurs bercés trop près du mur, qui s'obstinaient à poser les questions auxquelles on avait répondu dans le numéro précédent. La panique devint telle sur le stand Nintendo que, attiré par les cris, Banane Géniale, abandonnant ses travaux d'approche, surgit. D'un coup d'œil, il comprit la situation: l'ambiance du jeu avait trop pesé sur cette âme faible qu'était Spy Goku, et c'est le personnage principal qui s'était sans scrupule mis à le diriger! Banane Géniale, qui ne pensait qu'à sauver les jolies jeunes femmes de la vindicte de Spy Gorille, tira une capsule de sa poche et la projeta à terre. Ze Killer en sortit qui, tronçonneuse déjà vrombissante, sectionna la queue de Spy Gorille. Le résultat fut immédiat: retrouvant sa forme originelle, Spy Goku chuta lourdement au sol, pour atterrir sur une Konsol Ball, dissimulée dans le décor de cette mini-jungle en plastique. Il l'empocha avant de décamper prestement.

Votre première mission consiste à trouver votre partenaire, caché dans un baril. Votre survie en dépend.

Ce niveau dans la neige se décompose en quatre sous-niveaux. Il s'agit ici de l'écran de présentation.

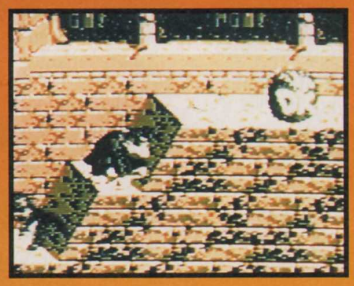
Il arrive que Diddy et Donkey retrouvent de vieux amis. Dans les premiers niveaux, ce rhinocéros leur permettra de briser les murs. Par la suite, il fera place à un crapaud et une autruche...



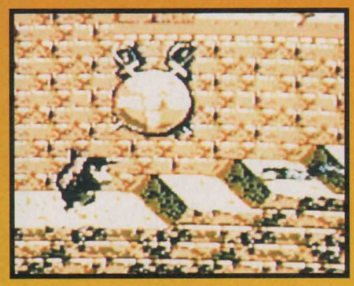
DONKEY KONG LAND SUR GAME BOY

Ne vous laissez pas abuser par les 32 méga de la version SNIN, la version GB est elle aussi capable des plus grandes prouesses technologiques. Les décors sont toujours d'une qualité et d'une profondeur rarement égalées, les personnages très réalistes et le "game-play" est incomparable. Pour couronner le tout, vous allez vite vous rendre compte que, comme dans la version SNIN, le jeu n'est pas aussi facile qu'il en a l'air...

N'avez-vous pas l'impression que ces trois personnages sont en trois dimensions? Jamais jeu GB n'avait été aussi loin dans ce domaine.



Lorsque vous aurez brisé le baril, Diddy Kong se joindra à vous, vous conférant ainsi une chance de plus.



Du plates-formes, certes... mais de quelle qualité!

SAT.ELITE

15 BD VOLTAIRE
75011 PARIS
Tel : 48 06 70 70
Fax : 48 06 70 80

Vente NEWS US/JAP/FR
NEUF & OCCASION
Reprise & échange
Vente par correspondance

Super titre ! DBZ 3
... et nouveau ...
RAYON GOODIES
et Vidéo K7 DBZ

Dragon Ball Z 2	499 F	S.NINTENDO S.FAMICOM
Fifa Int.Soccer	399 F	
Les Schtroumpfs	449 F	
Super Metroïd	449 F	
Chaos Engine	449 F	
Mortal Kombat II	499 F	
New : DBZ 3	TEL	
Samouraï Shodown	TEL	
Fatal Fury Spécial	649 F	
Ranma 1/2 4	399 F	
Yoyo Hakusho 2	TEL	
Sailor Moon S	649 F	
Soccer Shootout	529 F	SUPER NES
Breath of Fire	529 F	
Le Livre de la Jungle	499 F	
Super Street Fighter	499 F	
Virtua Racing	499 F	MEGADRIVE
Pete Sampras Tennis	399 F	
DBZ 2 (FR)	499 F	
Le Livre de la Jungle	499 F	
Super Sreet Fighter	549 F	
Super Side Kick 2	1490 F	NEO GEO
World Heroes 2 Jet	1490 F	
Art of Fighting 2	1490 F	
Top Hunter	1490 F	

et aussi NEC, 3 DO, Mega CD, etc ...
Grand choix en occasion sur les jeux et consoles toutes marques !

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
Sarl A.S - SAT.ELITE GAMES
15 bd Voltaire - 75011 Paris
Téléphone : 48 06 70 70
Dans la limite des stocks disponibles.
Prix modifiables sans préavis.
Livraison 48 Heures chrono

Désignation	Prix
C+35 TOTAL + frais de port	
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F	

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél .....
Règlement : ❑ Chèque ❑ Mandat-Lettre
❑ CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/
Signature :

Demeuré seul, plus satisfait de lui-même que jamais, Banane Géniale avisa dans un coin de la jungle plastifiée une forme accroupie. Il eut du mal à reconnaître Aladdin qui, assis en tailleur, le turban en bataille, la babouche molle et l'œil hagard, semblait abattu. Il expliqua à Banane Géniale qu'il avait été détrôné de son piédestal de sprite vedette chez Virgin par l'arrivée de Lion King. Le singe, conseiller du roi Lion, l'avait dénoncé auprès de Disney, le décrivant comme un dangereux terroriste islamiste. Celui-ci s'était empressé d'appeler ses contacts du FBI, pour que soit mis fin à ses pseudo-activités "subversives et anti-américaines"! Bientôt, Aladdin vécut dans la semi-clandestinité.

Vous pouvez soit leur sauter sur le râble et, à coups de griffe, les envoyer au paradis des hyènes.

VIRGIN
SNIN-MD
DECEMBRE

THE LION KING

Entre deux loukoums, Aladdin reconnut amèrement que le jeu Lion King était encore meilleur que le sien! La fée Plus avait une fois de plus sévi: des animations plus soignées, des décors encore plus jolis, et des musiques plus entraînantes. Comment, vous ne la connaissez pas? Elle passe le plus clair de son temps chez C+, pour y mettre plus de tests, plus de reportages, plus de scoops, en compagnie de la fée Néant (l'un des surnoms de Sam). Adapté fidèlement du dessin animé du sinistre Disney, "Lion King", le jeu raconte l'histoire de Simba le lionceau. Après le meurtre de son père, le roi des lions, par son oncle qui voulait le trône pour lui-même, le lionceau est obligé de s'exiler. Dans la jungle hostile, il survivra grâce au soutien de deux amis, qui lui feront éviter les dangers de la forêt africaine et les pluies acides. Puis, il reviendra dans son territoire pour réclamer son trône et zigouiller oncle Scar. Ce jeu de plates-formes est donc découpé en deux grandes parties: l'enfance du chef et la reconquête du royaume. Le jeu, qui sortira aussi bien sur Megadrive que sur Super Famicom, comprendra quelques tableaux-bonus en plus des dix niveaux. L'un de ces derniers rompt avec la tradition du scrolling horizontal: l'action durant laquelle le lionceau doit éviter de se faire piétiner par un troupeau de bestioles se déroule grâce à une espèce de 3D du fond de l'écran au premier plan!

Numéro d'équilibriste pour le jeune lion. The Lion King est avant tout un jeu de plates-formes.

Après nous avoir énuméré les qualités de ce jeu concurrent, Aladdin semblait plus abattu que jamais. Croyant pouvoir se confier à Banane Géniale, en qui il voyait un reporter respectueux des règles déontologiques élémentaires, il lui avoua que, comble de malheur, la princesse l'avait quitté pour aller vivre une idylle avec Mowgli dans la plaine de la Bekaa (quinze minutes plus tard, la presse à scandale des cinq continents était informée de ses déboires sentimentaux par le peu scrupuleux Banane Géniale, qui a déjà vendu sa mère plusieurs fois pour un scoop). Il en était réduit à travailler dans les salons et foires comme diseur de bonne aventure, en lisant dans une boule de cristal. Mais les affaires ne marchaient pas très fort: il ne voyait pas bien l'avenir car, dans le fond de sa boule, il y avait trois petites étoiles qui gênaient sa lecture. Banane Géniale n'en crut pas ses yeux: c'était une Konsol Ball! Ni une ni deux, l'infâme pulvérisa le malheureux d'une boule d'une Kamehameha dévastatrice, avant de s'emparer du bien tant convoité. Il est comme ça, notre Banane!

HYÈNES DE VIE

Les hyènes sont les âmes damnées d'oncle Scar. Ils vous faudra les combattre pour poursuivre votre quête. Et notamment dans le cimetière des éléphants, terrain de chasse de sales bêtes qui se repaissent des cadavres des pachydermes.

Une autre technique consiste à effectuer un rugissement terrifiant pour les faire décamper!

Au début du jeu, Simba n'est qu'un lionceau. Au fur et à mesure du jeu, il va grandir pour devenir finalement un lion dans la force de l'âge, et revendiquer son trône.

Les deux compagnons de Simba lui permettront de traverser sans encombre les pièges de la jungle. Ceux-ci ont pourtant des habitudes gastronomiques particulières, à base d'insectes et autres cloportes!

La jungle africaine est pleine de dangers, comme ce rocher gigantesque qui menace d'écraser le pauvre Simba sur son passage.

SUPER PINBALL SFC	399 F
WORLD HEROES 2 SFC	599 F
R TYPE 3 SFC	399 F
NIGEL MANSELL SFC	399 F
RANMA 4 SFC	389 F
KING OF DRAGONS SFC	449 F
MUSCLE BOMBER SFC	449 F
BASTARD SFC	384 F
WORD CUP USA SN	449 F
SUPER GOAL 2 SNES	459 F
PSG SN/MD	399 - 329 F
POPULOUS 2 SN	549 F
HYPER V BALL SFC/SN	499 - 529F
T.T. FIGTER SN	529 F
KNIGNT OF THE ROUND SNES	499F
NBA JAM SN/MD	449 - 399F
SCHTOUMPFS SN	459F
BUGS BUNNY SNES	499F
FIFA SN/MD	489 - 439F
STUNT RACE FX SNES	549F
FATAL FURY SPECIAL SFC	619F
D BZ 2ACT SN/MD	499 - 449F
D BZ 3 (29/09) SFC	TEL.
S.STREET FIGHTER SNES/MDJ	539 F
FLINSTONE SN/MDJ	439 - 389F
SECRET OF MANA 2 SFC	629 F
SHINING FORCE 2 GEN	TEL.
HEIMDALL MCDUS	449F
REBEL ASSAULT MCDUS	449F
BREATH OF FIRE SNES	529F
BRUTAL SPORT FOOT JAG	499F
WOLFEINSTEIN 3 D JAG	499F
GOLDEN AXE 3 MDJ	399F
PETE SAMPRAS MD	449F
VIRTUAL RACING MD	539F
LEGENT OF THE RING GEN	399F
LANDSTALKER MD	420F
SIMPSONS NIGHT GEN	399F
MORTAL COMBAT 2 SN-MD	549 - 489F
ROCKET KNIGHT MDJ	399F
WING COMMANDER MCDJ	399F
EL CIRCUS CD MCDJ	399F
EYE OF BEHOLDER SNI	549F
DUNGEON MASTER 2 MCD	429F
FORMULA ONE MCD	429F
SAMOURAI SHOWDOWN (29/9)	TEL.
COLUMS 3 MDJ	399F
SAMOURAI SPIRIT GB	290 F
FATAL FURY 2 GB	290F
SAILOR MOON MDJ	459 F
FLINSTONES MDJ	299 F
LE LIVE DE LA JUNGLE SN/MD	549 - 489F
LEGEND OF GAIA SFC	499F
WARIO LAND 3 GB	249F
PROMOTION	
TINY TOONS SFC	169F
DOOMSDAY WARRIOR SNES	169 F
CHAKAN MD	169 F
BASE BALL 2 SFC	169 F
FAMILLY STAR 2 SFC	169 F
ULTRA MAN SFC	89 F
X ZONE (S. SCOPE) SNES	169 F
ALIEN VS PREDATOR JAG	499F

DES CENTAINES DE JEUX OCCASION : GB.GG.SN.MD...

ACCESSOIRES

TRANSFO MD/MD 2/SNES/SN/SFC/GB/GG
PRIX 99F/130F/130F/130F/99F/79F/89 F
PERITEL MD/GEN/MD2/GEN2/SN/SNES/SFC
PRIX 120F/120F/ 130F/130F/139F/139F/139F
GRAND CHOIX DE MANETTES (TEL)
NEUFS OCC A PARTIR DE 80F
ADAPT 50/60HZ MD/SN 139F
99F AVEC L'ACHAT D'UN JEU

K7 VIDEO (ORIGINAL)

K7 DBZ VOL 1 A 4 VER FR 149F/K7
K7 DBZ VOL 1 A 4 VER JP 99F/K7
K7 DBZ VOL 5 A 12 VER JP 175F/K7
K7 FATAL FURY 169F OAV
K7 FINAL FANTASY 169F OAV
K7 ART OF FIGHTING 169F OAV
5 K7 AU CHOIX =1 K7 CADEAU AU CHOIX
FIGURINE, MANGA, CARTES TEL

LIVRAISON COLISSIMO, RECOMMANDE
LES REGLEMENTS NE SONT ENCAISSE
QU'APRES ENVOI DE VOTRE COLIS
IL EST UTILE DE METTRE SON N° DE TEL
POUR TOUS RENSEIGNEMENTS
N'HESITEZ PAS A NOUS TELEPHONER

Scrolling : 33 rue Planchat 75020 Paris M°Avron
Tel : (1) 44 93 70 67 Fax : (1) 44 93 70 68

BON DE COMMANDE

NOM .....PRENOM.....
ADRESSE.....
VILLE.....

DESIGNATION	QUANTITE	MONTANT

FRAIS DE PORT : 30 F JUSQU'A 3 JEUX - CONTRE REMB: 50 F

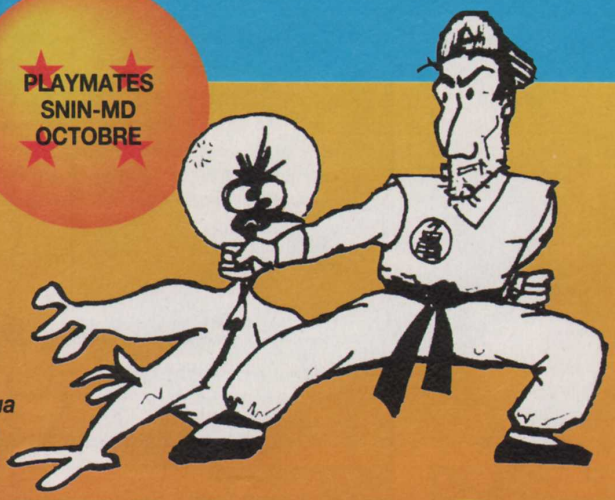
CHEQUE ☐ MANDAT ☐

DATE SIGNATURE TÉL.:

C+35

BEST OF C.E.S.

PLAYMATES
SNIN-MD
OCTOBRE



Fatigués par toutes ces aventures, Spy Goku et Banane Géniale décidèrent d'aller boire une bière à la buvette du C.E.S. "Tou Kro!" réclama Spy Goku dans la langue de Jack l'éventreur (ses victimes aussi s'exprimaient dans la langue de "j'expire"). Le serveur nous fixa d'un air égaré, l'écume aux lèvres, avec les yeux hagards d'un épileptique photosensible jouant sur une GB sans loupe éclairante. Brusquement, il nous braqua avec un laser à protons en hurlant : "If iour mouve ai shoute iour asse!" Pendant que la Banane Géniale maintenait le forcené, Spy Goku le désarma. Une fois calmé, ce dernier nous apprit qu'il s'appelait David Perry et que la réalisation de jeux vidéo, notamment Aladdin, l'avait rendu célèbre... Il nous expliqua que les centaines d'heures de travail qu'il avait consacrées à son dernier jeu, sans boire ni manger, avaient fini par le plonger dans un état de confusion extrême (on l'avait compris). Lorsque nous avions demandé une Kro, il avait confondu la célèbre bière frenchie avec "Crow", ou plutôt "Psycho-Crow", l'adversaire irréductible de Jim, le ver de terre. Il en vint à parler de son jeu en détail.

EARTHWORM

D'après ce nous avons compris, Earthworm Jim est l'un des jeux les plus loufoques de cette fin de décennie. Si! Si! loufoque, hallucinatoire, délirant, fantasmagorique, les adjectifs me manquent. Imaginez un jeu de plates-formes dans le goût d'un Toe Jam and Earl, doté de l'action trépidante d'un Gunstar Heroes, et vous pourrez vous faire un début d'idée de ce qu'Earthworm Jim peut représenter. Vous allez tout au long de votre périple découvrir des ennemis aussi étranges qu'hilarants. Il vous faudra les 'radiquer à l'aide de votre pistolet à protons, de votre combinaison extensible, ou encore (après de délicates manipulations) de votre animal familier (une sorte de chien en "slime" que vous transportez dans un sac à dos). Le soin que les graphistes ont apporté aux animations des sprites ne pourrait laisser de glace le plus blasé des vidéomaniaques. Les jeux de plates-formes ont trouvé avec ce joyau un nouveau souffle. "Eat Dirt, guy!"

Un peu de variété avec cette séquence en hydrojet.

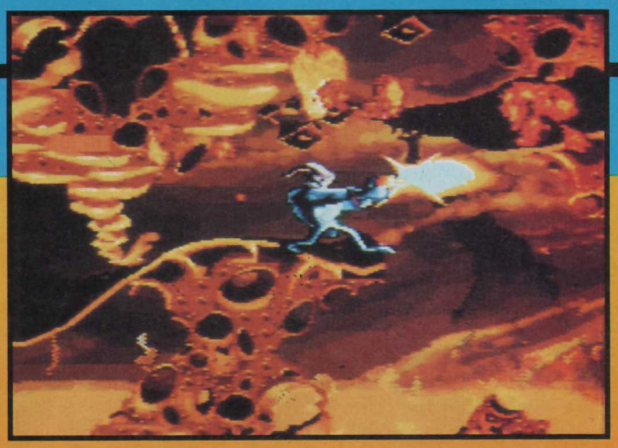
Petit passage en extérieur pour vous rappeler que nous sommes "in ze space" (and not "in ze sky with diamond..."). Les extraterrestres sont peu accueillants.

A la fin, confus, il nous donna pour s'excuser un item que Jim avait récupéré dans la dimension DZ, une espèce de boule avec quatre étoiles à l'intérieur! Une de plus! Banane Géniale chantonnait dans les couloirs du CES, tout en jonglant avec les boules!

DE L'ART DU MARKETING

Plutôt que pondre un story board ennuyeux, les développeurs de Shiny Entertainment ont eu la bonne idée de raconter l'histoire par une BD (certaines rumeurs prétendent que des crânes d'œuf d'Hollywood songent à faire un dessin animé à partir du jeu et que de grands noms du cinéma auraient déjà proposé leurs voix...). Grâce à cette BD, vous découvrirez (pour le plus grand plaisir de la Banane Géniale) la genèse de votre héros ainsi que le début de ses aventures. Voyez donc comme un vulgaire ver de terre peut se retrouver dans la peau d'un superhéros luttant contre les forces du Mal. La Banane n'en a pas cru ses mirettes, vous n'en croirez pas vos manettes...

Vous êtes extensible et vous pourrez parfois vous permettre d'utiliser votre tête en guise de fouet.



La qualité graphique en surprendra plus d'un. Admirez ce passage dans les volcans: étonnant, non?

JIM

Ouh! le choli chienchien. Les séquences d'animation du personnage sont très nombreuses et parfois fort drôles.

La puissance de votre pistolet ne doit pas vous faire oublier la force de certains monstres. Il est parfois bon d'avoir recours à des méthodes des moins orthodoxes.

NEW-TECH CITY 95

GOODIES

POSTERS DE TOUTES LES TAILLES
CARDASS ET RAMICARDS
AFFAIRES SCOLAIRES
CD AUDIO ET VIDEO
K7 VIDEO
PUZZLES
TOUTES LES FIGURINES
TEE-SHIRTS
WALL SCROLL
AUTOCOLLANTS
STICKERS
MANGAS
ANIME COMICS
JEUX DE CARTES
PIN'S
ETC ...

36 15 FIGHT
TOUT SUR LA 3DO

62, RUE DU GENERAL LECLERC
95310 SAINT-OUEN-L'AUMONE
Tél : (1) 34.64.05.05
Fax : (1) 34.64.64.70

REVENDEURS
CONTACTEZ-NOUS

JEUX VIDEO

DES PRIX DIRECTS USA & JAPON
SNES-SFC-MD-GENESIS-3DO

MORTAL KOMBAT II snin	529 F
MORTAL KOMBAT II md	479 F
SECRET OF MANA 2 sfc	590 F
S.STREET FIGHTER 2 snes	529 F
S.STREET FIGHTER 2 gen	490 F
DBZ 3 action game sfc	590 F
SAMOURAI SPIRIT sfc	669 F
FATAL FURY SPECIAL sfc	669 F
LIVRE DE LA JUNGLE snin	469 F
STUNT RACE FX snes	469 F
NOSFERATU sfc	669 F
MEGA RACE 3do	345 F

SAMOURAI S. & DBZ 3 Act.
DISPONIBLES 1 SEMAINE
AVANT SORTIE JAPON

SOS TIPS

- Venez gagner des jeux
- Tout sur les sorties officielles
- Les Tips et Astuces
- Les tests des jeux
- Comment passer un niveau
- Vous procurer tous les jeux disponibles sur le marché
- Dialoguer avec des gamers
- Echanger et vendre vos jeux à prix coutant
- Poser toutes vos questions
- VENDEZ-NOUS VOS TIPS

etc...

36 15 FIGHT

MICKEY MANIA

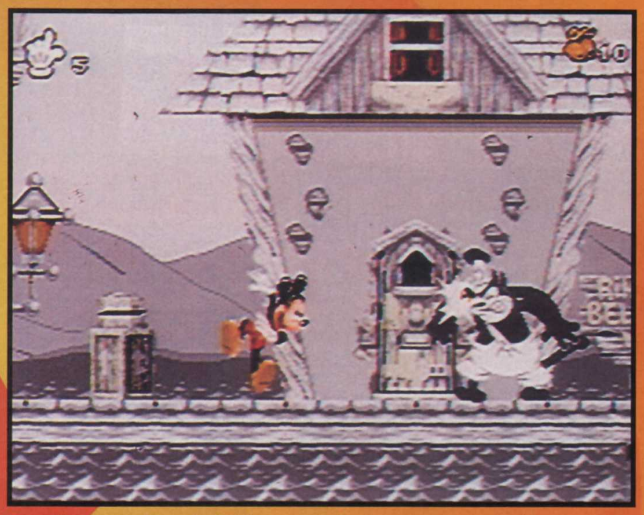
THE TIMELESS ADVE

SONY
SNIN-MD-MCD
NOVEMBRE

Au détour d'une allée, les deux compères firent une rencontre étrange. Un nain se présenta à eux: "Bonjour, je suis David T. Sept ans de judo [et toujours ceinture blanche]. J'ai entendu dire que vous recherchiez les Konsol Ball. Suivez-moi, je sais où vous pourrez en trouver une!" Il s'agissait d'un nain de salon, espèce proche du nain de jardin. Ils suivirent l'homoncule jusque dans une pièce déserte et sombre, à l'écart des stands, dans laquelle trônait une boule. Sans plus réfléchir, ils se précipitèrent dessus. La porte se referma avec un claquement sec, et sept ricanements retentirent. La lumière revenue, ils s'aperçurent avec effroi qu'ils faisaient face à sept nains grimaçants, armés de kalachnikov, de lance-pierres et de boules puantes. A leur tête se trouvait ce qu'ils prirent d'abord pour Dorothée, puis pour Hélène (sans les garçons mais avec les nains). "Je suis Blanche-Neige, annonça la créature. Je vous ai attiré dans ce guet-apens pour vous dérober vos boules. Pour le moment, je n'en possède qu'une et il me faut les sept pour pouvoir prendre la place de Mickey dans le prochain jeu de Sony, grâce à la magie du Dragon. Lorsque j'ai vu la cartouche de Mickey Mania, j'ai compris que le rôle principal de ce jeu excellent était fait pour moi."

Il faut avouer que Blanche-Neige n'avait pas complètement tort quant à la qualité du jeu. L'idée de départ est très séduisante: reprendre les moments les plus forts des dessins animés de Mickey et les assembler pour en faire un jeu vidéo. Il fallait Sony et Disney pour nous mijoter un truc pareil. Les niveaux constituant votre périple reprennent donc sept des épisodes les plus marquants de la vie de notre souris préférée. Vous commencerez tout d'abord par évoluer dans un décor en noir et blanc (en rapport avec la première apparition de Mickey au cinéma, dans le cartoon "Steamboat Willie", en 1928), vous poursuivrez dans un niveau correspondant au dessin animé où l'on vit Mickey en couleurs pour la première fois, puis aborderez celui où il "obtint" son premier rôle parlant, etc. Le tout sur fond de jeu de plates-formes à la difficulté progressive, dans une ambiance aux antipodes, vous vous en doutez, de celle qui baigne les jeux de baston. Cette charmante rétrospective est prévue pour le mois de novembre sur SNIN, Megadrive et MCD. Qu'on se le dise!

Si Blanche-Neige avait su faire preuve de bon goût en matière de plates-formes, elle ne tarda pas à prouver son amour immodéré pour les jeux de baston. "Mes bien chers amis, dit-elle, la bouche tordue par un affreux rictus, vous comprendrez que la situation ne me permet guère de laisser parler ma mansuétude habituelle. Sus, mes nains, ne faites que sept bouchées de ces petits péquenots!" C'était mal connaître nos deux gaillards! Après quelques kamehameha, divers coups de pied, de poing, et moult morsures d'oreilles (spécialité de Géniale Banane), Blanche-Neige et ses sept nains gisaient sur le sol. Avant de quitter la pièce couverte de sang, les compères bouffis d'orgueil n'oublièrent pas de récupérer la boule de Blanche-Neige.



Première apparition de Mickey au cinéma, mais aussi première apparition de son plus terrible ennemi: Pat Hibulaire (mais presque!)...

Vous bénéficiez d'une arme de lancer qui vous permettra de défaire les ennemis haut perchés (et les autres). Veillez à les utiliser au bon moment, les munitions se font rares.

Petite course poursuite en mode 7 qui vous obligera à éviter les obstacles sans perdre trop de vitesse. Dommage, pas de prise d'élan.

ENTURE OF MICKEY MOUSE

Le jeu est bien entendu parcouru de boss infâmes...

La qualité graphique des décors a fait l'objet d'un soin particulier de façon à conserver l'ambiance des cartoons exploités. Le résultat est saisissant.

LES SEPT RÉFÉRENCES!

Chacun des niveaux du jeu Mickeymania est tiré d'un des dessins animés de notre bonne vieille souris. Leur choix a été guidé par le souci de reprendre les étapes les plus importantes de la vie de Mickey, comme sa première apparition au cinéma, son premier rôle parlant... Voici la liste des "cartoons" que vous pourrez retrouver dans cette rétrospective, dans l'ordre d'apparition (au cinéma et dans le jeu).

STEAMBOAT WILLIE (1928)
THE MAD DOCTOR (1933)
THE BAND CONCERT (1935)
MOOSE HUNTERS (1937)
LONESOME GHOST (1937)
FUN AND FRANCY FREE (1947)
THE PRINCE AND THE PAUPER (1990)

Vous n'êtes plus très loin de la confrontation avec le boss de fin. Les ennemis se font plus coriaces et la progression très malaisée.

GAGNE DES TONNES DE GOODIES DBZ
36702325
ALYZEES
ALYZEES 82,BD DU PORT ROYAL 75005.TEL: 36.68.23.25
POUR NOUS APPELER, RESERVER, COMMANDER, OU TOUS AUTRES RENSEIGNEMENTS.....
UN SEUL NUMERO : 36.68.23.25
FRANCE ENTIERE
R.E.R Port Royal .BUS 91et 38 7/7 de 11H a 20H
OUVERT LE DIMANCHE
GOODIES DBZ

POSTER	35F
CARDASS	5F
MAXI IMAGE	35F
KIT DESSIN DBZ	49F
MANGAS N°37,38	45F
MANGAS COUL	79F
SET ECOLIER	89F
TROUSSE METAL	79F
PAQUET D'IMAGE	25F

FIGURINE DRAGON BALL Z 10 PERSONNAGES 25CM DE HAUT BATTLE COLLECTION 149F
VIDEO DBZ FR.ET.JAP 179F

SUR LE 36.70.23.25 GAGNE DES CASSETTES VIDEO EN FRANCAIS DBZ
DE NOMBREUX LOTS TOUS LES 100 APPELS

D.BALL Z N°3 (NEW)	TEL
SUPER STREET	549
FATAL FURY SPEC.	TEL
S.SHODOWN	TEL
ETC..	TEL

FAMICOM

S.NINTENDO+1JX	59 9
MARIO 4	99
FINAL FIGHT	99
CONTRAT 4	149
ZELDA 3	199
TINY TOONS	199
ALADDIN	199
SF2 TURBO	249
MARIO ALL STARS	249
MARIO KART	249
FLASHBACK	299
E.CANTONNA	299
RTYPE 3	399
STARWARS 2	399
SECRET OF MANA	449
D.BALL Z N°3	449
ETC...	

NEO GEO

NEO GEO seule	1490
MANETTE	299
NAM 75	349
VIEW POINT	899
FATAL FURY 2	549
ART OF FIGHT.	549
F.FURY SPEC.	990
SA. SHODOWN	990
ART OF FIG. 2	1290
ETC.....	TEL

MEGADRIVE

MEGADRIVE+1JX	449
ST. OF RAGE	99
ST. OF RAGE 2	149
SONIC 2	199
ALADDIN	249
SF2 '	299
TORTUES N°5	299
ETC	TEL

RACHAT DE VOS JEUX EN MAGASIN TEL: 36.68.23.25 *
offre dans la limite des stocks, prix modifiable sans preavis
NOM :..... PRENOM :.....
ADRESSE :.....
VILLE :..... TEL :.....
CHEQUE
MANDAT
JEUX ET CONSOLE (PRECISER) ..... F
PORT JEUX 35 F ..... F
CONSOLE 69 F..... F
NEO GEO 89 F ..... F
TOTAL A PAYER ..... F
ALYZEES, 82 BD DU PORT ROYAL 75005
C+35 43.29.04.50
* 36.70.23.25 8.76f ctx + 2.19f la minute. 36.68.23.25 2.19 la minute

En plus des bombes hilarantes et de votre combinaison de plongée, ce nouvel objet (Nerf Ballzooka Action Toy) vous permettra d'éliminer certains ennemis trop coriaces. Les munitions en sont, bien sûr, limitées.

ACCOLADE
SNIN-MD
OCTOBRE

Tandis que Banane Géniale – qui avait déjà chassé de sa mémoire le méfait sacrilège dont son compagnon et lui s'étaient rendus coupables (quand même, assassiner Blanche-Neige!) –, la langue tombante et les yeux exorbités, était en train de tourner autour d'une charmante jeune femme, et au demeurant court vêtue, qui faisait la démonstration sur un stand d'un gadget ininteressant du style grille-pain à pédales 32 bits et demi sous technologie Réalité plus ou moins virtuelle, le téléphone portable de Spy Goku se mit à tintinnabuler. C'était Plume, qui, ayant appris la présence des deux combattants à Chicago, leur demandait un service: contacter un de ses lointains parents, Bubsy, qui travaillait pour un éditeur de jeu, Accolade, afin de lui remettre un petit pot de miel et une galette de beurre. "Cool!" s'écria Spy Goku. Il avait déjà entendu parler du personnage, et brûlait de le rencontrer.

Bubsy II

Il se souvint des premières aventures de son héros favori sur MD et SNIN: Bubsy était ce que l'on pouvait appeler un chat plutôt speedé. Animé à la manière de Tex Avery et aussi rapide que Sonic, il avait toujours su conquérir son public grâce à des niveaux immenses et à une maniabilité exemplaire. Spy Goku était donc fort impatient de connaître la suite. Voyant un bambin qui errait dans les couloirs avec un air particulièrement éveillé, il l'attrapa durement par l'oreille en le menaçant de la lui arracher s'il ne lui racontait pas la nouvelle histoire de Bubsy. "Sais pas, m'sieu, pleurnicha le pauvre enfant, j'sais seulement qu'il doit retrouver ses deux neveux, Terri et Terry (tout est nor-mal!). Ils ont disparu dans un parc d'attractions de réalité virtuelle, créé par l'infâme Oinker P. Hamm. Ce parc se divise en cinq mondes (Egypte, univers futuriste...) et le jeu complet couvre une trentaine de niveaux." Le bambin, stimulé par la peur, adoptait un langage curieusement littéraire mais Spy Goku s'en moquait. "Au rayon des nouveautés, vous trouverez que Bubsy peut se servir d'objets particuliers (comme le trou noir portable, qui vous permettra de passer d'un monde à l'autre, ou comme la combinaison de plongée... Les chats et l'eau, ça a toujours fait vingt...). Vous découvrirez également des niveaux de difficulté qui manquaient cruellement au premier épisode ainsi que de nouvelles animations, de nouveaux jouets, et trois mini-mondes étonnants."

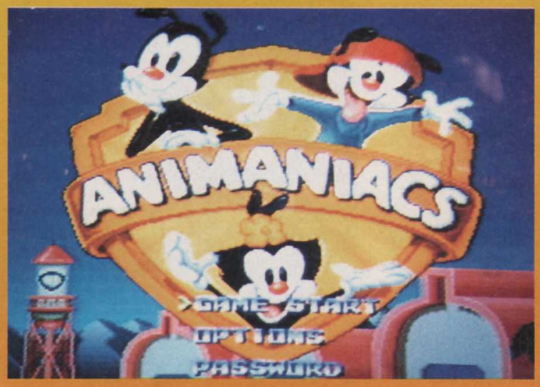
Toujours aussi "speeeed", toujours aussi "wiiiiz", Bubsy est de retour et il est hilarant...

Après avoir lâché l'oreille du môme et accompli sa mission auprès de Bubsy, qui, en récompense, lui remit un autographe et une Konsol Ball, Spy Goku alla récupérer Banane Géniale, lequel continuait à baver devant la présentatrice, en répétant d'une voix fluette: "Fifille! Fifille!" Il ne leur restait plus qu'une boule à trouver.

Voilà l'un des trois "mini-mondes" qui jalonnent votre progression. Vous récupérez bonus, armes, et... bobos (si vous ne faites pas attention).

Bubsy a beaucoup appris depuis ses dernières aventures. Tanguy, Laverdure, Icare et la patrouille de France ont du souci à se faire.

KONAMI
MD-SNIN-GB
DÉCEMBRE



La dernière Konsol Ball fut découverte par Banane Géniale, un peu par hasard... Alors qu'avec un chiffon, il nettoyait une poubelle (c'est son péché mignon: dans le civil comme dans son métier), en surgit brutalement, dans un nuage de fumée, un petit Japonais. L'appareil photo autour du cou, il ressemblait, n'eût été son expression complètement hallucinée, à un touriste nippon sur la place de la Concorde! Avec force courbettes, il se présenta sous le nom de ConAmi Sensei, l'Ami des cônes, et leur expliqua qu'il trouvait l'inspiration en parcourant le monde par télépoubelle, étant payé pour délirer, pour concevoir des scénarios invraisemblables. Il était assez fier de ses quatre dernières œuvres et les leur présenta en détail.

La version SNIN se compose de petits sous-jeux de réflexion fort sympathiques.

Tout d'abord, il y avait les Animaniacs, qui, après avoir détruit les principaux postes de télévision, viennent à présent se fourrer dans vos consoles favorites. Ces farceurs ont des coups spéciaux à en faire tomber par terre de rire n'importe quel Balladur et ils évoluent dans un jeu de six niveaux complètement hallucinants. Personne ne peut être prêt à les recevoir chez lui tant ils sont imprévisibles, et le jeu qui les abrite ne l'est pas moins, parole de nain. Boudiou! Les passwords ne vous suffiront pas à traverser tous les sous-niveaux et les tableaux-bonus que le jeu renferme. Toutes les énigmes mettront à rude épreuve le cerveau de ces trois fêlés du cartoon (et le vôtre, par la même occasion!). Et tout ça dans des décors tirés de leurs ébats télévisuels, où l'humour côtoie la qualité, et la qualité... l'immensité. Chapeau!

Brutalement, ConAmi devint pâle, et Spy Goku se précipita derrière ses genoux, à quatre pattes, pour lui offrir un siège confortable le temps de sa défaillance. Banane Géniale, décidément génial, comprit immédiatement que l'homme était atteint d'une forme rare de delirium delirens. N'écoutant que son intérêt (en l'occurrence, il tenait absolument à ce que ConAmi lui parle des trois autres jeux), il extirpa une boule de pâte à rêver de sa poche arrière gauche et l'enfourna sans façon dans la gorge du malade.

Version MD oblige, les couleurs sont moins criardes et les graphismes moins fins. Mais le fun est toujours de mise...

Nos compères se baladent toujours en groupe. Vous pouvez changer le meneur de tête pour bénéficier des capacités de chacun (version MD).

A vous de tout faire pour rattraper ce petit lapin, tout en évitant les boules qu'il pourra vous lancer (version SNIN).

NEW TECH VIDEO
34, rue de Malte 75011 Paris
✆ 43.57.60.06
Fax 43.57.99.29
Métro Oberkampf

MEGADRIVE
Aladdin.....300 F
Andretti Racing.....429 F
DBZ.....390 F
Harball 94.....499 F
Mortal Kombat 2...449 F
NBA Shodown.....449 F
NHL Hockey 94....389 F
Pete Sampras.....449 F
Super Street.....489 F
Super Street 2.....490 F
Nombreux jeux d'Okaz .

NINTENDO
Neuve.....690 F
Okaz.....480 F
Adapt 60 Hz.....89 F

Breath of fire.....489 F
DBZ 3 Act. Games ...TEL
Equinox.....449 F
FIFA Soccer.....449 F
Final Fantaisie 6.....549 F
Les Schtroumphs ..449 F
Mortal Kombat 2...529 F
NBA Sam.....399 F
Secret of Mana.....449 F
Soccer Shoot Out..499 F
Stun Race FX.....449 F
The Chaos Engine .499 F
Wolfenstein 3D.....439 F
Nombreux jeux d'Okaz .

NEC
Duo-R Okaz.....1790 F
Arcade Card + 1J...649 F
Autres jeux.....TEL

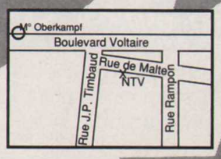
3DO
Neuve PAL + 2J .4290 F
Neuve NTSC + 2J 3990 F

Alone in the Dark..399 F
Gun (pistolet).....399 F
John Maiden Foot..190 F
Mac Dog Mc Cree.249 F
Night Trap.....249 F
Total Eclipse.....249 F
Who Shot J. Rock ..490 F

NEO GEO
Console neuve....1990 F
Console Okaz.....1390 F
Manette neuve .....499 F
Manette Okaz.....250 F
Jeux d'Okaz
3 Count Bount .....349 F
Art of Fighting.....349 F
Art of Fighting 2....990 F
Baseball 2020 .....329 F
Baseball Star .....290 F
Baseball Star 2 .....649 F
Blues Journey.....349 F
Eightman .....549 F
Fatal Fury 2 .....590 F
Fatal Fury Special...849 F
Karnov's Revenge .890 F
K. of the Monster..249 F
K. of the Monster2 549 F
Magician Lord.....249 F
NAM 75 .....249 F
Ninja Combat.....329 F
Riding Heroes .....249 F
Samouraï Shodown .949 F
Sengoku .....490 F
Sengoku 2 .....549 F
Soccer Braun.....549 F
Spinmaster.....749 F
Super Sidekick 2 .1090 F
World Heroes .....349 F
World Heroes 2 ....590 F
World Heroes Jet 1290 F

Poster au choix (DBZ-Ranma) .....30 F
Mangas DBZ du 1 au 37 (unité).....35 F
Cardass DBZ les12 ..25 F
Cassette Video DBZ
en Français.....139 F
en Jap .....109 F

Plan



COMMANDE: NEW TECH VIDEO
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Machine : .....

DESIGNATION	Qté	PRIX
FRAIS DE PORT: 35 Frs Poste – 90 Frs console - 70 Frs CR		
TOTAL À PAYER		

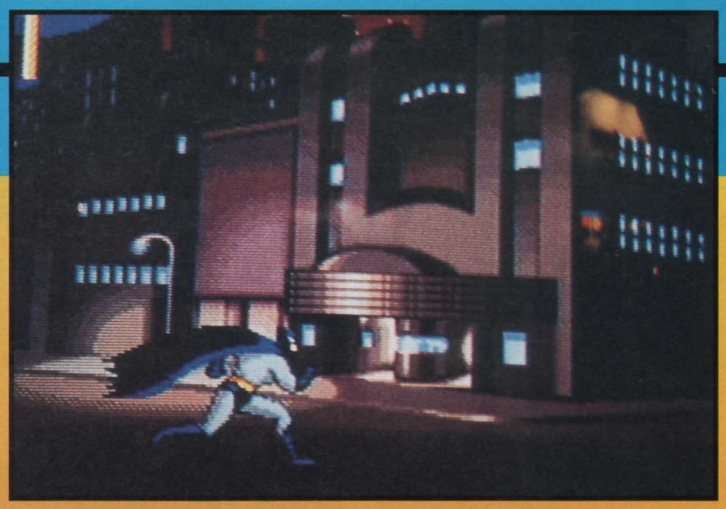
CHÈQUE ❑ * MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....

* Protégé par Chèque Service - RC : 397 476 128
Dans la limite des stocks disponibles - Les prix sont modifiables sans préavis

C+/0894

BEST OF C.E.S.



Le tout commence par une petite course dans les rues de Gotham. Usez autant de votre intelligence que de votre force pour contrer les gangsters armés de mitraillettes.

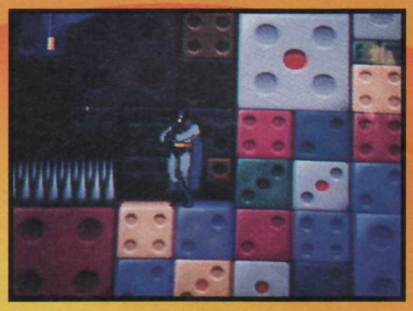
KONAMI
SNIN
NOVEMBRE

D'un bond, le petit Nippon se leva (soulageant ainsi Spy Goku, qui commençait à regretter sa bonne action) et, l'œil fou, agité de terribles convulsions, se mit à réciter d'une voix d'outre-tombe une litanie monotone qui lui semblait dictée par quelque divinité vidéoludique.

BATMAN THE ANIMATED SERIE

Né en mai 1939 de la plume du célébrissime Bob Kane (première apparition dans "Detective Comics" n° 27), Batman est l'un des super-héros les plus célèbres des comics américains. L'univers de l'homme chauve-souris a donné lieu à bien des adaptations vidéoludiques. Celle qui nous importe ici s'inspire de la série télévisée que vous avez pu voir sur France 3, à 20 heures (depuis peu, remplacée par les Simpsons): "Batman the Animated Serie". Vous y retrouverez, en vrac, le Joker, Pingouin, Catwoman, Poison Ivy, Two Face, Mr Freeze et tous les vilains qui ont fait la célébrité de Batman, dans un beat-them-all aux graphismes renversants. Il vous faudra parcourir neuf niveaux d'une difficulté étonnante, où action et réflexion se partagent la vedette. Accrochez-vous, sautez, grimpez aux murs, utilisez vos armes spéciales, vous devez sauver Gotham du chaos.

the adventures of BATMAN & ROBIN



Ne pouvant sauter assez haut, vous allez devoir utiliser le grappin.

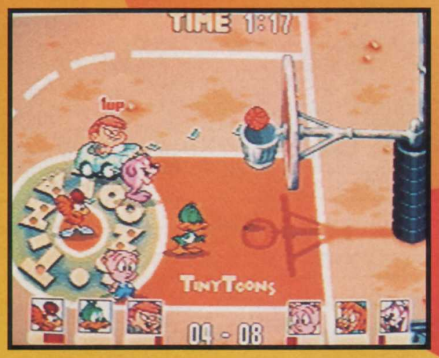
Petite confrontation entre le Joker et notre ami Batman. Le parc d'attractions est l'endroit rêvé pour une telle rencontre.

Un saut à la perche qui va propulser notre cher Buster vers des cieux encore inexplorés. La surprise sera de taille

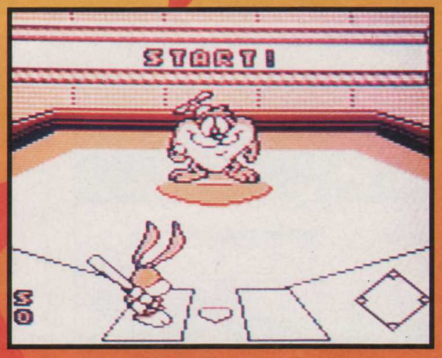
KONAMI
MD-SNIN-GB
NOVEMBRE

TINY TOONS ADVENTURES

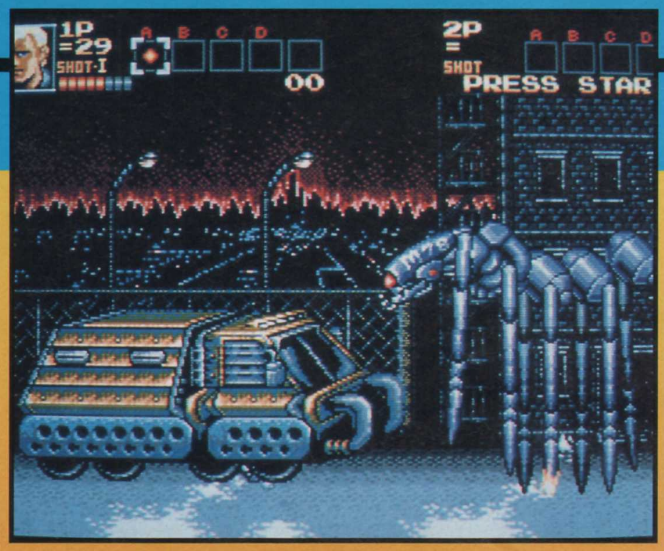
Konami joue la carte de la différence pour ses trois versions de Tiny Toons Adventures. La preuve. TTA-Wacky Sports (la version GB) vous proposera de participer à huit sports différents (base-ball, foot américain, basket...) dans la peau de Bubsy ou de Babs (un seul joueur). La version MD (TTA-Acme All Stars) vous invite à prendre pied dans une simulation de basket ou de football, au choix, et à incarner tous les héros de cette série télévisée. Chacun des personnages aura ses propres caractéristiques et coups spéciaux spécifiques, ce qui vous laisse espérer les parties les plus drôles de votre vie vidéoludique. Quant à la version SNIN (TTA-Wild 'n Wacky Sports), elle vous permettra de participer aux neuf sports les plus étranges du moment, dans le genre du lancer de sauce ou du concours de l'homme-oiseau. Vous pourrez choisir parmi Buster, Babs, Plucky ou Dizzy. Et quel que soit le personnage choisi, le fun sera toujours au rendez-vous. That's All Folks!



Le choix des personnages sera déterminant, car ils ont chacun des coups spéciaux particuliers (version MD).



La version GB ne propose que le mode en solitaire, mais le grand nombre de sports proposés relève un peu la sauce.

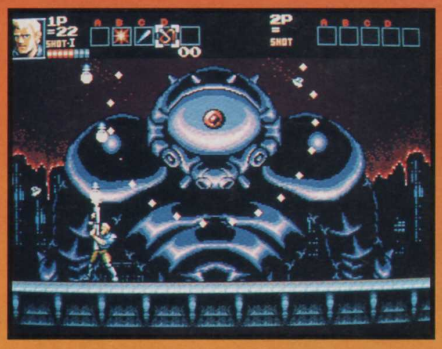


KONAMI
MD
NOVEMBRE

Les quelques planètes restantes dans l'univers n'ont pu survivre aux invasions répétées de ces aliens dévastateurs.

PROBOTECTOR

Après le tabac de la version SNIN, Konami se décide enfin à nous sortir une version MD de ce jeu d'action incroyablement puissant. Vous pourrez maintenant choisir votre Probotector parmi quatre super-guerriers surarmés, et prendre part à un mode 2 joueurs exceptionnel. Les détails apportés aux animations et aux décors sont d'une précision rarement égalée et les boss sont de véritables moments d'anthologie à eux tout seuls. Seul Gunstar Heroes peut prétendre rivaliser avec Probotector du point de vue du rythme de l'action, et ce n'est pas peu dire. Accrochez-vous, vous allez en baver.



Cette nouvelle version sur MD vous invitera à choisir entre quatre combattants.

Admirez la taille du boss, et les rotations qui animent ses tentacules.

Son récit achevé, ConAmi recommençait à montrer des signes de fatigue. Banane Géniale lui fit un affreux chantage, refusant de lui refiler de la pâte à rêver sans monnaie d'échange. Et devinez ce que ConAmi lui donna contre cette nourriture céleste. Si vous ne devinez pas de quoi il s'agit, retournez page 36.

Les sept Konsol Ball enfin réunies, Spy Goku et Banane Géniale invoquèrent le dragon A.H.L. Dans un coup de tonnerre, ce dernier apparut en bougonnant et s'écria: "Ça, j'le crois pas!" Il leur demanda de formuler rapidement leur vœu parce qu'il souhaitait reprendre sa sieste au plus tôt. C'est que le dragon avait entrepris une œuvre littéraire majeure (tome 1: "Ma Vie"; tome 2: "Mon Œuvre"), et qu'il ne pouvait puiser son inspiration que dans les bras de Morphée. Spy Goku, qui ne pensait qu'à diminuer la quantité d'articles qu'il devait écrire chaque mois, demanda un autre journaliste pour venir appuyer l'équipe existante de C+. Mais, au moment précis où il formulait son vœu, Banane Géniale formula le sien: "Par la peau de la banane sacrée, une fille!" Alors que les deux compères en étaient venus aux poings, apparut Véro Boulma, plus connue sous le nom d'Elvira, la nouvelle recrue de C+. Celle-ci les calma rapidement à coups d'Uzi et de rouleau à pâtisserie. Une étoile était née. ★★★★★★★

LES PROS DE L'ARCADE

LIBERTY GAMES

42, BD MAGENTA 75010 PARIS
M° Jacques Bonsergent Ligne N° 5
Tél.: 42 000 999
Fax: 42 000 989
Ouvert du Lundi au Samedi
DE 11h00 à 19h30

NOUVEAU
3615 ALLGAMES★ LIBERTY

PROMOTION
S.NINTENDO TRANSFORMÉ EN 50 - 60 HZ - PRIX INSTALLÉ : 199 F
Pour tout achat de + 300 F = ... 100 F
ou pour deux jeux neufs achetés : GRATUIT
GARANTIE 1 AN - DÉLAI 2 HEURES

SUPER NITENDO

MORTAL KOMBAT	549 F	NIGHT ON THE ROUND	499 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	549 F	YOUNG MERLIN	499 F
SUPER STREET F	549 F	RABBIT RAMPAGE	499 F
DBZ N°3 NEWS	TEL..	KING OF DRAGON	449 F
FATAL FURY 2	449 F	LEGEND	449 F
PIRATES D.WATER	499 F	N.B.A JAM	449 F
DESERT FIGHTER	499 F	EMPIRE STRIK BACK	449 F
MEGA MAN X	499 F	LES SCHTROUMPFS	449 F

MEGADRIVE

VIRTUA RACING	549 F	SUB TERRANIA	449 F
SUPER STREET F	549 F	DUNE 2	449 F
PETE SAMPRAS	449 F	N.B.A JAM	449 F
COMBAT CARD	449 F	ART OF FIGHTING	449 F

NEO-GEO

CONSOLE NEUVE	1890 F	WORLD HEROES 2 JET	1290 F
CONSOLE D'OCCAS	1390 F	ART OF FIGHTING 2	1190 F
SUPER SIDE KICKS 2	1390 F	FATAL FURY 2	599 F

ARCADE SYSTEM 3
NEW'S POUR 4 JOUEURS
GARANTIE 1 AN
1 490 F

CARTES JAMMA
ORIGINALES — GARANTIES
ECHANGE - LOCATION - VENTE

NBA JAM	300 F	SEMAINE	6490 F
TWIN EAGLE 2	300 F	SEMAINE	6990 F
WORLD CUP 94	300 F	SEMAINE	6990 F
SUPER STREET F	250 F	SEMAINE	4490 F
DRAGON BALL Z	250 F	SEMAINE	4690 F
DUN.& DRAGONS	250 F	SEMAINE	5990 F
DENJIN MAKAI	250 F	SEMAINE	5990 F
ULTIMA TENNIS	250 F	SEMAINE	4690 F
S.SIDE KICKS 2 MVS	200 F	SEMAINE	4490 F
POWER INSTINCT	150 F	SEMAINE	2990 F

ET BIEN D'AUTRES .....TEL

GOODIES

POSTERS	30 F	FILMS VIDEO JAPONAIS	179 F
FIGURINES DBZ ET STREET	35 F	T.SHIRT D.B.Z.	89 F
PORTES CLEFS	39 F	RAMICARDS - CAHIERS	

FILMS VIDÉO FRANÇAIS : P.U 150 F- 500 F LES 4

LIVRAISON CHRONOPOST

BON DE COMMANDE A RENVOYER A
LIBERTY GAMES
42 BD. MAGENTA - 75010 PARIS

NOM PRENOM .....
ADRESSE .....
VILLE ..... TEL .....

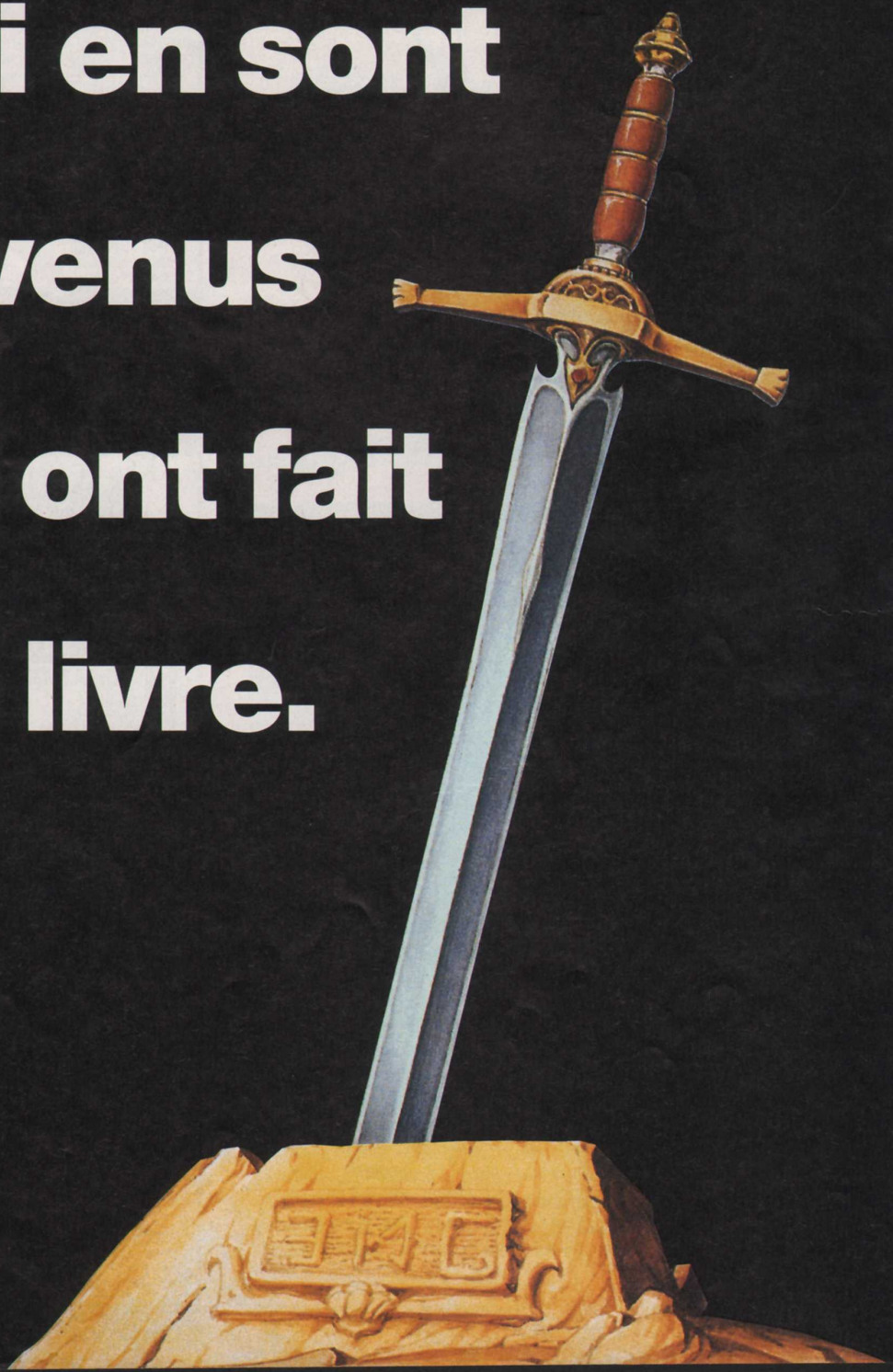
Consoles et Jeux ..... Prix
.....
.....
.....
.....
Frais de port Jeu / 30 F .....
Console 50 F.....Total : ....

REGLEMENT :
CHEQUE : ☐
MANDAT : ☐
SIGNATURE : (Des parents si mineurs)

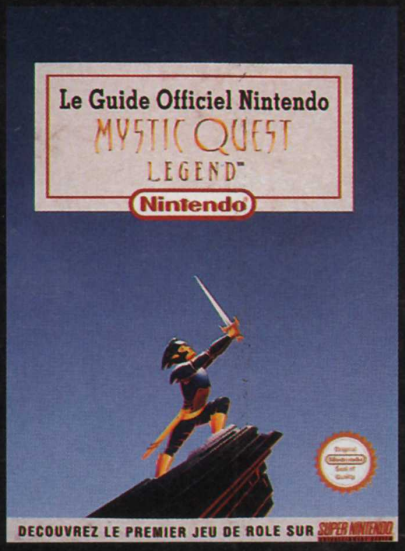
Horizons Graphic : 40 09 12 95
C+35

Nous rachetons consoles et jeux.Prix Maxi!

Ceux qui en sont revenus en ont fait un livre.



Young & Rubicam France 94



MYSTIC QUEST LEGEND™

Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de "Mystic Quest", peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n'est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l'élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t'aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l'étendue des mystères*. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si "Mystic Quest Legend" est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n'oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de "Mystic Quest" en Gameboy.

*Le livre "Mystic Quest Legend" est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

TIPS

Je sais que vous êtes tristes. Eh oui! les amis, terminé le saut à l'élastique en Alaska avec Papi et Mamie, le "bronzing" avec les dernières Ray-Ban, on retourne au charbon. Allez, hop à la mine!

Moi aussi, je suis triste (hum!), mais il ne faut pas trop vous inquiéter, on va bien se consoler. D'une part parce que les semaines à venir nous réservent un lot important de nouveautés toutes consoles confondues, d'autre part parce que l'arrivée des nouvelles machines est imminente!

Et ce mois-ci, pour la rentrée, j'ai donc mis les bouchées doubles, avec des tips sur une multitude de titres, et quels titres! Virtua Racing (MD), Super Metroïd (SNIN), Aladdin (SNIN), Super Empire Strikes Back (SNIN), Sonic 3 (MD)... Un cocktail explosif: des kilos d'invincibilité, quelques grammes de finesse, des tonnes de vies infinies, le tout saupoudré de quelques manip', placez au micro-ondes thermostat 32, et voilà un Rubriktips à la Switch! Fin de l'édito, à vos manettes! Gros bisous à toutes et à tous!

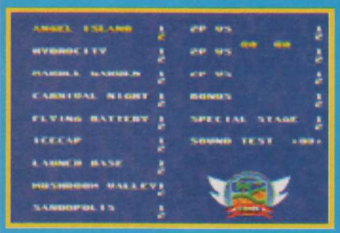
Switch

MD — SONIC 3

Pour obtenir le Debug Mode

Quand le jeu est sorti, je m'suis dit: "C'est obligé, il y a un Debug Mode dans Sonic 3..." Alors, j'ai traversé l'Atlantique à la nage, j'ai atteint les States, où il m'a fallu marcher des milliers de kilomètres pour arriver au cœur d'une forêt, chez le père Noël des astuces. Et vous savez quoi? Y savait pas!... J'ai failli l'égorger, mais j'ai eu des remords en pensant à vous, alors je me suis contenté de le pendre par les pieds et de le secouer un peu. Et puis, en rentrant chez moi, je me suis fait une petite partie, avec le Select Stage, et, en appuyant sur deux touches magiques... miracle! j'ai découvert le Debug Mode.

Choisissez le Select Stage (cf. tip dans C+ n° 34). Au moment de choisir votre niveau, validez avec A, que vous maintiendrez, et Start.



Dans le tableau où vous choisissez votre niveau, validez en appuyant sur A et Start.

Vous pourrez alors, dans le niveau choisi, vous transformer en ce que vous voulez...

MD — VIRTUA RACING

Pour jouer sur trois nouvelles courses

La petite merveille des merveilles, délice parmi les délices de chez Sega, a, elle aussi, son tip, et ce n'est pas moi qui m'en plaindrai. D'ailleurs, ce jeu en a rendu fou plus d'un à la rédaction... Voici donc trois nouveaux circuits (enfin presque) pour les mordus. En réalité, sachez que les courses déjà présentes ont juste été inversées, comme dans un miroir...

A l'apparition du logo "SEGA", appuyez et maintenez: A, B, Haut et Start. A l'apparition de la page de titre, commencez normalement le jeu. Sur l'écran du Select Mode, sélectionnez le mot "VIRTUA RACING" qui apparaît à l'envers.

1. Réalisez le tip à l'apparition du logo "SEGA".

3. Vous pourrez alors participer aux trois courses déjà existantes, mais inversées comme dans un miroir...

2. Dans le mode Select, choisissez "VIRTUA RACING" à l'envers.

SNIN — SUPER EMPIRE STRIKES BACK

Là, je pense vous offrir le must des must en matière de tip. Vous allez pouvoir visiter le jeu de fond en comble (si! si!), trouver tous les passages secrets, exterminer vos ennemis – d'ailleurs, n'oubliez pas que le troisième volet devrait sortir dans quelque temps et qu'il nous réserve de belles surprises... Rhaa! attendre, toujours attendre... Allez, suivez le guide, c'est parti pour la visite du deuxième épisode...

ATTENTION: TOUS LES TIPS POUR CE JEU SE REALISENT A PARTIR DE CETTE PAGE DE TITRE

Pour commencer avec 99 vies

Sur la page de présentation, faites: X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, A, X, Y.

Et vous voilà avec 99 vies, vérifiez en haut à gauche...

Pour démarrer avec tous les pouvoirs du Jedi

Sur la page de présentation, faites: X, B, B, Y, X, A, A, X.

Ça y est, la force est avec vous...

Pour avoir des Thermal Bombs en nombre illimité

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, X, X, A, Y.

Vous commencez le jeu avec des bombes en nombre illimité. Ça explose de partout.

Pour affronter directement Dark Vador

Sur la page de présentation, faites: A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

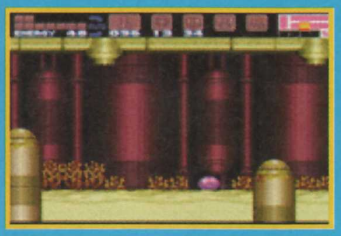
Après avoir entré le tip, vous vous retrouverez en direct live face à... Dark Vador himself!

SNIN — SUPER METROÏD

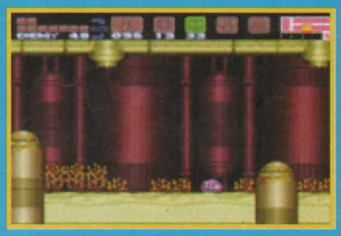
Pour refaire le plein d'énergie

Avez-vous noté la taille des tableaux? Ce jeu est incroyablement vaste! D'accord, vous disposez de sauvegardes, d'accord les Continue sont fournis à la pelle, mais je peux quand même vous dire que vous aurez un mal fou à arriver au bout du jeu. Heureusement, bande de petits veinards, il existe un tip assez génial qui permet de récupérer toute son énergie. Mais attention, le jeu n'en devient pas facile pour autant... Pas vrai, Sam?

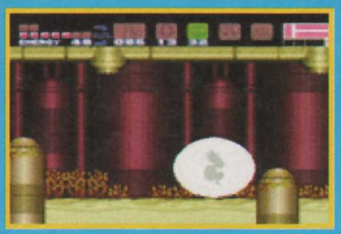
Pour que cette astuce soit réalisable, plusieurs conditions doivent être réunies. Votre compteur d'énergie doit afficher moins de 50 et vos réserves tank doivent être vides (cas dramatique...). Vous devez aussi posséder au moins 10 missiles, 10 super-missiles et 11 bombes de puissance. Ensuite, pendant le jeu, mettez-vous en boule, appuyez trois fois sur Select, appuyez sur X pour lâcher une bombe de puissance, maintenez X et appuyez en même temps sur L, R et Bas.



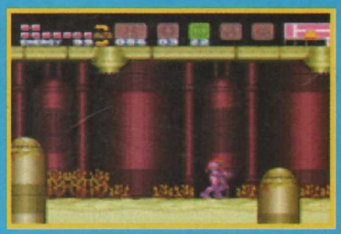
Mettez-vous en boule...



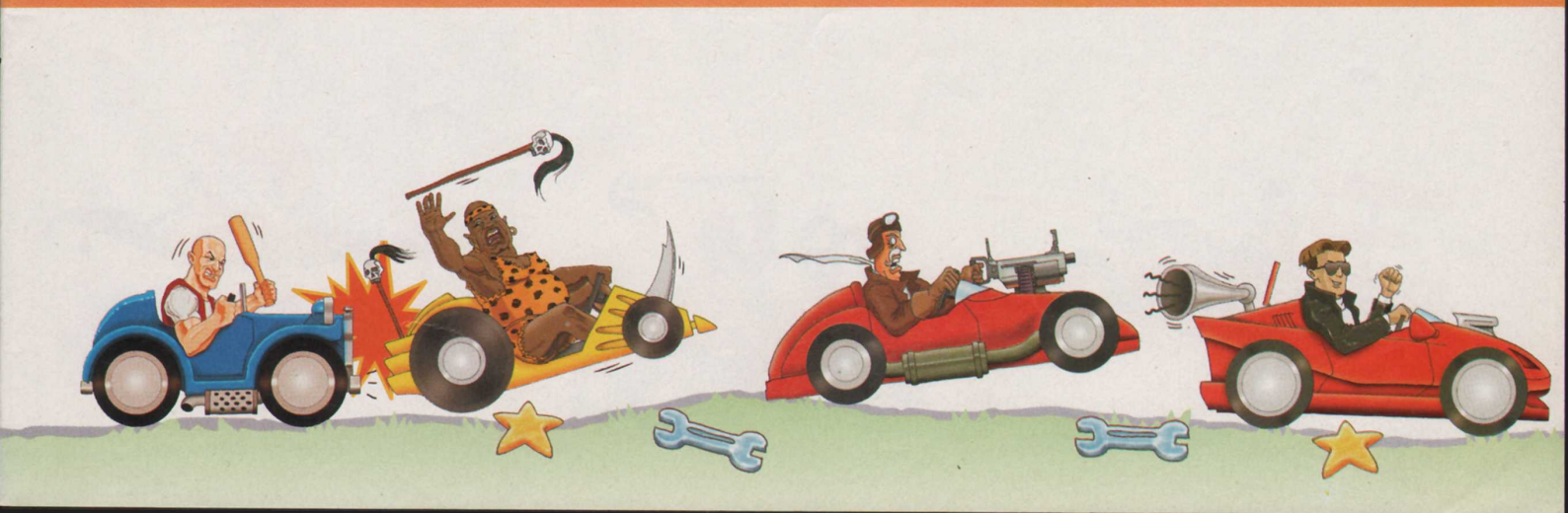
... appuyez 3 fois sur Select, posez une bombe de puissance et effectuez le tip.



Vous aurez alors le privilège de voir Samus, dans un halo d'énergie, se recharger petit à petit.



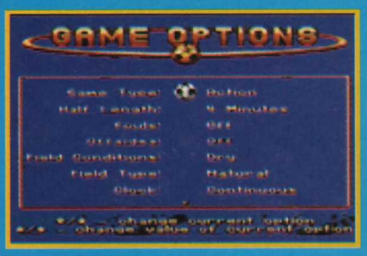
Et la voilà, toute neuve...



TIPS

SNIN — FIFA INTERNATIONAL

J'attendais avec impatience un jeu sur SNIN qui offre la possibilité de jouer à cinq simultanément. Avec FIFA, mon désir est exaucé. Ce soft, déjà excellent sans les tips que tonton Switch va vous dévoiler, deviendra alors carrément délirant! Vos facultés seront décuplées, et vous pourrez aisément écraser les équipes du monde entier afin de découvrir enfin la mystérieuse et tant convoitée fin. Attention, c'est parti!



ATTENTION: TOUS LES TIPS DEVRONT ÊTRE RÉALISÉS À PARTIR DE CET ÉCRAN.

Super Offense

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
R, R, R, R, R, L, R.

Super Offense à votre service...

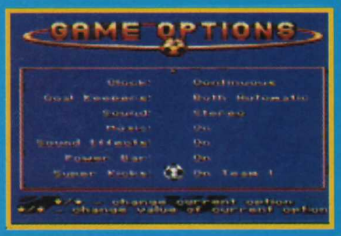
Super Defense

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
L, L, L, L, L, R, L.

Et, hop! Super Defense apparaîtra...

Super Kicks

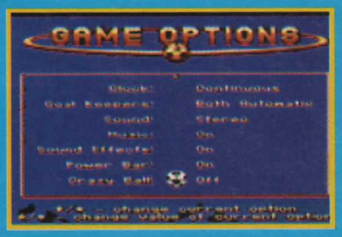
Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.



Youpi! voilà Super Kicks...

Crazy Ball

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
X, A, B, Y, Y, B, A, X.



Crazy Ball entre en scène...

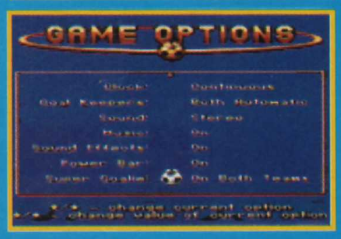
Curve Ball

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
B, A, R, B, Y, L.

Curve Ball va maintenant frapper...

Super Goal

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
A, A, A, A, A, Y, Y, Y, Y,Y.



Et c'est maintenant au tour de Super Goal...

SNIN — EQUINOX

Pour obtenir vies et potions à volonté

Contrairement à de nombreuses personnes de mon entourage, je n'ai pas vraiment été emballé par ce jeu, et c'est en grande partie à cause de l'angle de vue qu'il propose. Reste que ce n'est vraiment pas un mauvais jeu, et que sa durée de vie est assez conséquente. Vu le nombre d'appels que je reçois à la hot-line, j'ai jugé urgent de vous fournir le tip pour devenir quasiment invincible. A vos paddles!

Réalisez le tip sur l'écran-titre...

... le cadre bleu deviendra vert.

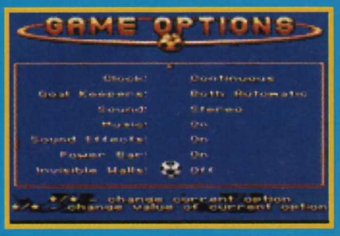
A la page de présentation, faites:
L, L, R, R, L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R.

TIPS

SOCCER

Invisible Walls

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
Y, Y, Y, X, A, A, A, B.



Coucou, c'est au tour de Invisible Walls d'apparaître...

Dream Team

Sur l'écran de Game Set Up, sélectionnez Options Mode et appuyez sur:
A, A, B, B, Y, Y, X, X.

Et voilà Dream Team...

Et vous serez alors quasi invincible. Qui dit mieux?...

SNIN ALADDIN

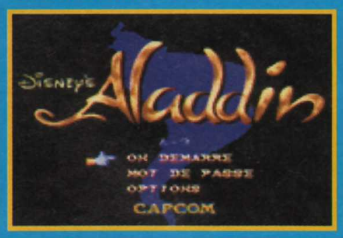
Pour obtenir le Select Stage, 99 pommes...

Vous désirez vraiment délivrer la princesse Jasmine, tuer mille et un ennemis, échapper aux pièges infernaux, risquer maintes et maintes fois votre vie pour l'élue de votre cœur, perdre vos Continue? Alors, usez et abusez de ce tip d'enfer et vous irez loin...

Rendez-vous sur la page d'options puis, avec la deuxième manette, appuyez rapidement sur: L, R, Start, Select, X, Y, A, B. Vous entendrez un son. Avec la première manette, revenez au menu principal. Vous y verrez un nombre qui indique le niveau choisi. Pour le modifier, maintenez L et R et faites Droite ou Gauche pour les unités et Haut et Bas pour les dizaines.

Sans aucun effort, vous pouvez choisir votre niveau (ici, l'avant-dernier), et vous aurez d'office 10 cœurs et 99 pommes.

Sur la page de titre apparaîtra un chiffre. Pour le changer, appuyez simultanément sur L et R et pressez la croix directionnelle.



Effectuez le tip avec la deuxième manette sur la page d'options.

MD ROBOCOP VERSUS TERMINATOR

Ce jeu de Virgin cartonne vraiment. Si c'est la baston que vous aimez, n'hésitez plus, ça tire de tous les côtés. Et en plus, ça gicle de partout, c'est grandiose. Bon, j'arrête d'être macabre et je vous file tout en matière de tip.

Pour un mode plus violent

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: C, B, A, B, B, A, B, B, C, B, B, C, C, B, B, C, B, C, A, C, C, A, A, A, B, B, B, A, C, A.

Pour commencer le jeu avec 54 vies

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur:
C, C, A, A, B, B, C, C, A, A, B, B.

Pour choisir son arme

Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur:
B, A, C, C, C, A, B, B, A, C, C, C, A, B.

Pour obtenir le Turbocop Mode

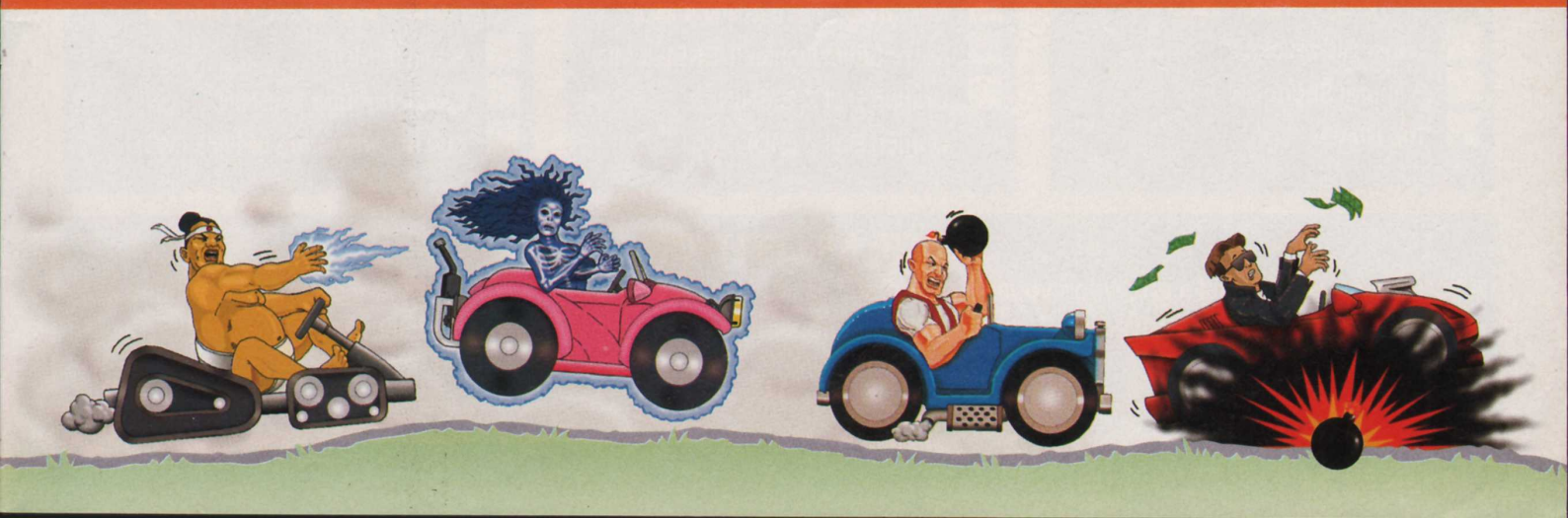
Pendant le jeu, faites une pause et appuyez sur: A, B, C, C, B, A, C, B, A, C, B, A, A, A, C, A, C, B, C, A, C, A, C, A, B, C, B.

Et que voit-on? Une nana qui n'était pas là avant, mais qui va finir comme les autres.

Le programmeur vous annonce alors qu'il vous offre 54 vies et une surprise.

Voici une des nombreuses armes mises à votre disposition... dès le début du jeu.

Le mode Turbo accélère les déplacements de votre personnage.



CONSOLES + D'OR

Comme tous les ans, nous procédons à l'élection des meilleurs jeux de l'année. Et, cette fois-ci, nous avons décidé de vous mettre à contribution. En effet, qui serait mieux placé que vous, fidèle lecteur de Consoles+, pour élire les Consoles+ d'Or? Et puis il n'y a pas de raison pour que ce soit toujours les mêmes qui bossent... Nous vous avons quand même mâché le travail en sélectionnant les trois meilleurs jeux dans chaque catégorie. C'est là que, muni d'un stylo, vous intervenez, cochant la case de celui qui vous semble le meilleur. Petite innovation, vous devrez aussi élire le jeu le plus "daubesque" de cette année (Ze Killer a beaucoup insisté, et celui-là, quand il insiste...) en respectant les conditions citées plus bas. Par ailleurs, nous avons considéré que les shoot-them-up avaient été trop rares en 1994 pour que cette catégorie fasse l'objet d'une élection.
Les résultats définitifs paraîtront, après dépouillement de vos réponses, dans le hors-série de novembre 1994. Alors, à vous de jouer! Renvoyez-nous cette page, avant le 30 septembre 1994, adressée à: Consoles+ d'or, 75754 Paris Cedex 15. Merci.

La rédaction

MEILLEUR JEU DE RÉFLEXION

- ☐ Dr Robotnik Mean Bean Machine (MD)
- ☐ Pac Attack (SNIN)
- ☐ Lemmings 2 (SNIN & MD)

MEILLEUR JEU CD-ROM

- ☐ Ground Zero Texas (MCD)
- ☐ Tomcat Alley (MCD)
- ☐ Dracula X (PCE CD)

MEILLEUR JEU SUR NEO GEO

- ☐ Super Side Kicks 2
- ☐ Samuraï Shodown
- ☐ Top Hunter

MEILLEUR JEU D'AVENTURES

- ☐ Secret of Mana (SNIN)
- ☐ Young Merlin (SNIN)
- ☐ Equinox (SNIN)

MEILLEURE SIMULATION SPORTIVE

- ☐ NBA Jam (SNIN & MD))
- ☐ Virtua Racing (MD)
- ☐ Val d'Isère Championship (SNIN)

MEILLEUR JEU DE BASTON

- ☐ Mortal Kombat II (SNIN & MD)
- ☐ Super Street Fighter II (SNES & MD)
- ☐ Dragon Ball Z 2 (SNIN) & Dragon Ball Z (MD)

MEILLEUR JEU D'ACTION

- ☐ Super Metroid (SNIN)
- ☐ Skyblazer (SNIN)
- ☐ Robocop Versus Terminator (MD)

MEILLEUR JEU SUR PORTABLE

- ☐ Monster Max (GB)
- ☐ Wario Land (GB)
- ☐ Ecco (GG)

MEILLEUR JEU DE PLATES-FORMES

- ☐ Sonic 3 (MD)
- ☐ Les Schtroumpfs (SNIN)
- ☐ The Misadventure of Flink (MD)

ZE KILLER D'OR

A vous de nous dire quel a été, selon vous, le plus mauvais jeu cette année sur console. Attention, pour que votre choix soit valide, le jeu doit impérativement être sorti officiellement au cours des douze derniers mois!

Jeu : ..... Machine : .....

STREET RACER™ LANCE... LE PERMIS A POINGS !

C'EST RAPIDE, C'EST FOU ET PLEIN DE PUNCH, C'EST LE PREMIER JEU DE COURSE ET DE BASTON "4 JOUEURS", C'EST STREET RACER™ !

- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode "rumble" (chasse à l'homme), un mode "football" et un "playback" !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- Un mode "4 joueurs" hyper excitant !

Jouez et gagnez au
36 68 68 77
2,19 Fr par minute

UBI SOFT
Entertainment Software

Avec DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nous Achetons Vos Jeux CASH* au Meilleur Tarif

Nous Disposons dans nos Magasins d'un Stock de plus de 30 000 Cartouches et CD**

Nous Vendons les jeux Vidéo de -30 à -70% du Prix Neuf

Rayon
MANGAS - FIGURINES
CARDS - POSTERS

Nintendo
SEGA
3 DO
ATARI
SNK
NEC
AMIGA CD 32

5 % de remise sur vos achats avec la SUPERCARTE qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat ***

Pour les appels de Paris vers Province, faite le 16 avant le numéro

DOCK GAMES	7, cours Gambetta	LYON Tél : 78-60-33-60
DOCK GAMES	4, rue du Pas St Georges	BORDEAUX Tél : 56-01-13-19
DOCK GAMES	41, rue Boisnet	ANGERS Tél : 41-87-59-14
DOCK GAMES	17, Av Félix Viallet	GRENOBLE Tél : 76-47-14-25
DOCK GAMES	7, rue Beaulieu	ANGOULEME Tél : 45-94-43-15
DOCK GAMES	Galerie Sainte Marthe	NIORT Tél : 49-77-05-13
DOCK GAMES	6, rue Claveurier	POITIERS Tél : 49-37-00-80
DOCK GAMES	1, Cité Chabert (Pl de la république)	VALENCE Tél : 75-56-72-90
DOCK GAMES	13, rue de Rohan	St BRIEUC Tél : 96-62-33-13
DOCK GAMES	5, rue Auguste Comte	TOURS Tél : 47-20-42-30
DOCK GAMES	Place de la Halle	BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59
DOCK GAMES	4, rue Georges Tessier	St ETIENNE Tél : 77-41-84-79
DOCK GAMES	380, Av du Gle De Gaulle	St-Laurent du Var NICE Tél : 92-12-87-30
DOCK GAMES	15, rue Four des Flammes	MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26
DOCK GAMES	200, Av Pierre Lanfrey	CHAMBERY Tél : 79-69-54-50
DOCK GAMES	28, rue Pannecau	BAYONNE Tél : 59-59-41-61
DOCK GAMES	103, rue Bannier	ORLEANS Tél : 38-77-98-30
DOCK GAMES	5, Place Clément	STRASBOURG Tél : 88-22-54-81
DOCK GAMES	63, rue Adrien Dubouché	LIMOGES Tél : 55-79-32-94
DOCK GAMES	36, rue Albert 1er	La ROCHELLE Tél : 46-41-29-01

* Selon le stock des magasins, l'état et la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement ** Disponibilités sur l'ensemble des magasins DOCK GAMES
*** La SUPERCARTE vous sera remise au magasin ou expédiée sous huit jours pour tout achat minimum de 400 F TTC. La remise de 5% est valable sur tout le magasin, sauf consoles, accessoires et promotions signalées.

Vos Intérêts Sont en Jeux !

N°1 du jeu Vidéo d'Occasion en France

DOCK GAMES	AVIGNON 16, rue Thiers (à 50m des Halles) Tél :
DOCK GAMES	ROUEN 18, rue Alsace Lorraine Tél : 35-89-60-33
DOCK GAMES	BREST 55, rue Auguste Kerven Tél : 98-46-59-10
DOCK GAMES	CHALON S/Saone 44, rue aux Fèvres Tél : 85-42-98-58

Ouvertures Prochaines

DOCK GAMES	ANNECY
DOCK GAMES	TOULOUSE

Emplacements Disponibles

DOCK GAMES	MARSEILLE
DOCK GAMES	LORIENT
DOCK GAMES	NANCY
DOCK GAMES	LILLE
DOCK GAMES	CLERMONT - F
DOCK GAMES	CAEN
DOCK GAMES	NANTES
DOCK GAMES	LE HAVRE
DOCK GAMES	RENNES
DOCK GAMES	LE MANS
DOCK GAMES	AMIENS

Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

DOCK GAMES

Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo.

Premier en Nombre :

- 25 magasins ouverts, 35 d'ici fin 94

Premier en Sérieux :

- Ni échange ni dépôt-V, nous payons CASH

Nous achetons et revendons selon un véritable ARGUS du Jeu Vidéo (plus de 3200 titres)

Premier dans le Choix :

- Toutes les Consoles, Toutes les Marques, Pour tous les Goûts, Pour toutes les Bourses

Vous aussi, vous pouvez vous appeler DOCK GAMES !

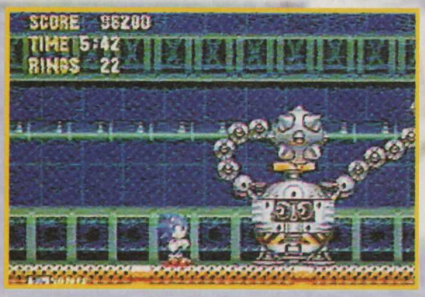
Vous voulez créer votre magasin de jeux vidéo ?
Vous avez déjà un magasin et souhaitez rejoindre notre Enseigne ?
Vous désirez étendre votre activité aux jeux vidéo ?
Dans un Cas comme dans l'autre, nous avons une solution à vous proposer pour que vous deveniez le Leader de votre ville.

Réussir n'est pas un hasard ce n'est pas non plus une fatalité.

Si vous pensez aussi que: " l'union fait la force" contactez nous au **45-94-74-20** (province)

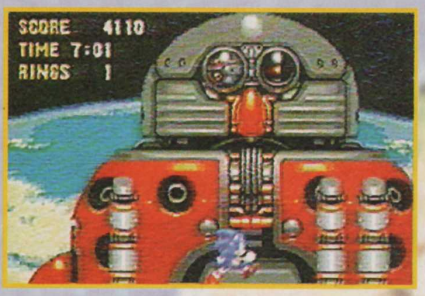
SONIC & KNUC

C'est reparti pour un tour! La mascotte de Sega nous revient, moins d'un an après la sortie de son dernier épisode sur Megadrive, dans une nouvelle aventure qui décoiffe. Attention, ce nouveau jeu, qui débarquera sous le nom de Sonic & Knuckles, n'a rien à voir avec un pseudo-Sonic 3 bis ou Sonic 4. Il s'agit d'une nouvelle cartouche pleine de rebondissements qui va donner un coup de fouet à toutes les aventures de Sonic! En effet, cette cartouche, en utilisant une technologie dite de "Lock-On", permettra de relier le jeu Sonic & Knuckles à Sonic, Sonic 2, Sonic 3 et Sonic Spinball. Ces informations de dernière minute sont tombées sur nos téléscripteurs sans que nous ayons plus de précisions pour le moment. Les seuls éléments dont nous soyons certains à l'heure actuelle, c'est que le "plus gros" des innovations consistera en la possibilité de connecter ce nouveau soft à Sonic 2 et Sonic 3. Vous pourrez entre autres diriger Knuckles à part entière dans ces deux jeux, mais aussi visiter des passages secrets auxquels Sonic lui-même n'avait pas accès... Le jeu sera disponible partout dans le monde à la même date, c'est-à-dire le 18 octobre 1994. Il sera vendu en France aux alentours de 450 francs, moins cher que Sonic 3! Un nouveau concept pour les jeux vidéo sur consoles, une nouvelle technologie, une idée Sega. En somme, une cartouche qui promet...

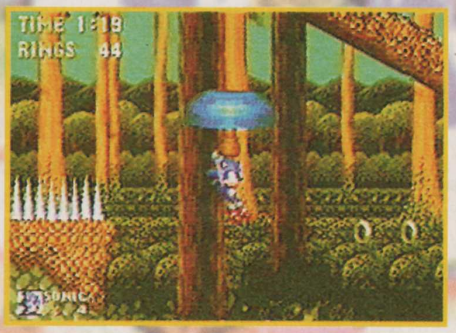


Ça y est, que la fête commence! Vous êtes agressé de toute part, et ce n'est que le début de vos ennuis...

Vous retrouverez bien sûr les boulets munis de piquants propres aux aventures de Sonic. Mais ici, ils sont encore plus gros, et ils vous poursuivent. La galère...



... Sonic & Knuckles met en scène des boss de fin de niveau d'une taille assez impressionnante. La preuve, jugez par vous-même...

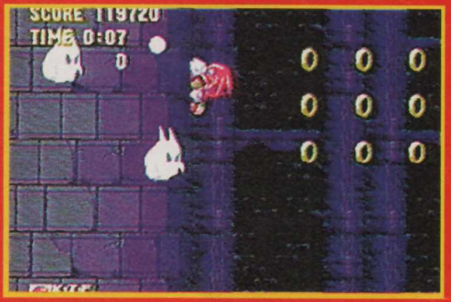


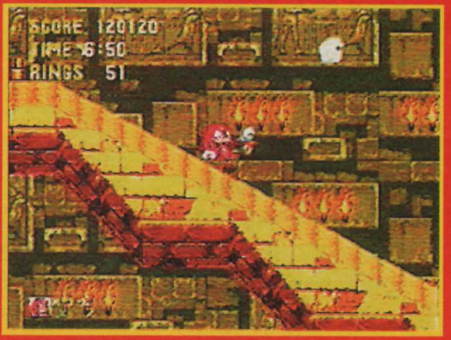
Les nouveaux niveaux sont plus beaux que jamais. Notre Sonic international se laisse descendre doucement et en tournoyant pour plonger dans un décor forestier.

Mais rassurez-vous, il reste aussi du boulot pour Knuckles. Lui aussi devra combattre le docteur Robotnik en le poursuivant. Alors, Knuckles, ami ou ennemi?

KNUCKLES VOLE DE SES PROPRES AILES!

Grosse nouveauté de cette cartouche: vous pouvez incarner désormais Knuckles. Et Knuckles ne fait pas les mêmes choses que Sonic. Il peut voler, grimper sur les murs... Ce qui devrait rendre le personnage encore plus intéressant par l'autonomie qu'il acquiert ici.





CKLES

SEGA/MD
18 octobre 94

Ami ou ennemi? On ne le sait pas encore très bien... Knuckles reste toujours un personnage mystérieux pour nous. Pour Sega aussi d'ailleurs...

Et pendant ce temps, Sonic défie les lois de la pesanteur. Non, non, la photo n'est pas à l'envers...

DERNIÈRE MINUTE...

Souvenez-vous, dans C+ 33, nous vous donnions un tip qui permettait de choisir son niveau dans Sonic 3; deux noms de niveau apparaissaient alors, que l'on ne pouvait pas sélectionner. Pourtant, ces niveaux existent bel et bien. Eh bien, nous venons d'apprendre que ces niveaux (Mushroom Hill et Sandopolis) ne peuvent être visités que par Knuckles... Ah! les malins... Notez que Mushroom Hill est un niveau du type Special Stage en 3D. Par ailleurs, vous pourrez visionner dans Sonic 3 neuf séquences de fin différentes...

Le numéro 1 du TURBO kit !!

A GAME WORLD®

267 bd Voltaire 75011 PARIS
Tél:(16 1) 43 70 35 11
Fax:(16 1) 43 70 32 66
3615 ALL GAMES*AGW
METRO-RER: NATION

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

SUPER NINTENDO

DBZ 3 FR.	549
DESERT FIGHTER	380
FIFA SOCCER	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	499
MEGAMAN X	429
MORTAL KOMBAT 2	549
ROCK 'N ROLL RACING	350
SCHTROUMPFS	399
SKYBLAZER	299
SUPER GAME BOY	449
SUPER METROID (tél)	299
WOLFENTEIN 3D	380
WORLD CUP SOCCER USA	399

SUPER NES

FATAL FURY 2	499
HYPER VOLLEY BALL	449
SUPER SHOCKOUT	499
SUPER STREET FIGHTER 2	549
STUNT RACE FX	499

SUPER FAMICOM

DBZ 4 (réservez-le!!)	680
FATAL FURY SPÉCIAL	590
FIGHTER HISTORY	550
RANMA 1/2 4	399
SAMURAI SHOWDOWN	690
SUPER PINBALL	390
WORLD HEROES 2	590

SEGA

VIRTUA RACING FR	529

ACCESSOIRES

DBZ FIGURINES 1à9 (15 cm)	119
DBZ JEU DE 54 CARTES	65

LE SEUL, L'UNIQUE!

Transformation 50/60 Hz

199 F
- Pose comprise
- Délais 48 h
- Garantie 3 mois

CONSOLE + MAI 94 :" Moi BOMBOY, testeur chez C+, j'ai fait modifier ma console et elle fonctionne à merveille. " - 100% COMPATIBLE JAP/US. JEUX FRANCAIS PLEIN ECRAN.COMMUTABLE 50/60 HZ EN PLEIN JEUX.

RÉPARATIONS

SNIN, SNES, SFAM

TRANSFORMATION MEGADRIVE 1 FRA/JAP 50/60 Hz 150F

K7 VIDÉO ÉROTIQUES
(INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS)

LE GIGOLO	169
LE SENSUALISTE	189
UROTSUKIDOJI 1	169
UROTSUKIDOJI 2	169
UROTSUKIDOJI 3	169
CRYING FREEMAN PART 1	169
CRYING FREEMAN PART 2	169
CRYING FREEMAN PART 3	169
CRYING FREEMAN PART 4	169
4 CASSETTES	580F

K7 VIDÉO

DBZ FR 1 La poursuite de Garlic	150
DBZ FR 2 Le robot des glaces	150
DBZ FR 3 Le combat fratricide	150
DBZ FR 4 La menace de Namec	150
DOMINION TANK POLICE 1/2	150
DOMINION TANK POLICE 3/4	150
3X3 EYES	150
MACROSS PART 1/2	150
MACROSS PART 3/4	150
MACROSS PART 5/6	150
VENUS WAR	150
4 CASSETTES	500F

BON DE COMMANDE — À DÉCOUPER OU À RECOPIER

Qté	Articles	Prix
	Frais de port (en Recommandé et COLISSIMO)	35F
	(En plus si Console / 4 K7 / 2 jeux ou +)	25F
☐Chèque ☐Mandat-lettre ☐Carte Bleue	TOTAL	

Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
CP: ..... Ville: .....
N° carte bleue: ..... Signature:
Validité: .....

C+ 35

Offres valables de ... disponibilité ... non contractuels.

KONAMI - stop - KONAMI - stop - KONAM

SPARKSTER

Sparkster, vous le connaissez? Si, si, je vous assure, vous le connaissez. Ce petit opossum bleu est le héros d'un jeu de plates-formes sorti voilà déjà un an sur Megadrive: Rocket Knight Adventure. On pressentait déjà le personnage comme quelqu'un d'important dans le monde de Konami. Et on avait bien raison, car l'éditeur japonais le présente maintenant comme sa mascotte. Dans cette nouvelle aventure, le personnage a été totalement relooké. Sachez aussi que les deux versions (Megadrive et Super Nintendo) sont totalement différentes. Ce sont donc deux nouvelles aventures inédites qui devraient débarquer sur vos consoles. Il devrait y avoir huit niveaux sur la version Megadrive contre onze sur la version Super Nintendo. Un système de mots de passe vous permettra de revenir au niveau auquel vous vous étiez arrêté. Un jeu de plates-formes varié, que l'on attend tous avec impatience à la rédaction.

KONAMI/MD-SNIN

octobre 1994

SPARKSTER SUR SUPER NINTENDO

Admirez les décors de ce premier niveau. Ils sont splendides. Le reflet dans l'eau figurait déjà dans les décors de la première version sur Megadrive...

A dos d'autruche mécanique, vous avancez de plus en plus vite, tout en évitant ou en détruisant les bestioles ennemies sur votre passage.

Après une séquence de shoot-them-up, c'est à un combat de boxe "robotique" que vous participerez. L'uppercut de votre adversaire est dévastateur. Courage...

Et il est passé où, notre petit Sparkster? Pfff! on le laisse dans ce monde musical et il disparaît... Ah! je le vois: dans une bulle, il zigzague entre les pics.

SPARKSTER SUR MEGADRIVE

Dans ce jeu varié, vous vous retrouverez à l'intérieur d'un robot. À bord de celui-ci, vous devez détruire les ennemis qui arrivent en face.

La phase du deuxième niveau dans le désert est assez simple. Mais ensuite, au cœur de la pyramide, ça ce compliquera mortellement!

Face à ce "pantin métallique", Sparkster ne se laisse pas faire. Suspendu dans les airs, il tournoie (attaque spéciale) pour le détruire.

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

EXCLUSIF MICROMANIA
1 AN DE GARANTIE SUR LA 3DO*

Console livrée avec 1 manette + les jeux Crash and Burn et John Madden Football !!

Payez en plusieurs fois avec la carte Aurore

NOUVEAU

* Console 3DO modifiée pour votre téléviseur PAL. Alimentation 220 volts. Instructions en français. Offre valable en magasin uniquement et dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1er octobre 94.

MEGARACE 375F

WAY OF WARRIOR 375F

ROAD RASH 375F

Pistolet 3 DO disponible en magasin

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Mo George V
Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Ccial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

LES NOUVEAUTES 3DO

Star Control 2	~~499F~~	375 F
Who Shot J. Rock	~~499F~~	375 F
Mad Dog 2	~~499F~~	375 F
Real Pinball	~~499F~~	375 F
Jurassic Park	~~499F~~	349 F
Shock Wave	~~499F~~	375 F
Out of this World	~~499F~~	375 F
The Horde	~~549F~~	375 F

MICROMANIA

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

~~489F~~ **199 F**

SUPER STAR WARS
Super Nintendo
La Référence ! 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ...

~~399F~~ **249 F**

ROCKET KNIGHT
Megadrive
Un superbe jeu d'aventure action dans lequel vous devez libérer votre fiancée retenue dans un château. Différents mondes, des armes diverses. Grand Jeu signé par l'éditeur Konami.

Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions !!!

* Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F

IMPORTANT : *Les prix indiqués sont valables jusqu'au 1er octobre 94*

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO

Commandez par tél. 92 94 36 00
Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

C+35

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ CD 32 ☐ Super Nintendo ☐ Macintosh ☐ 3DO

MEGADRIVE

Les nouveautés d'abord !

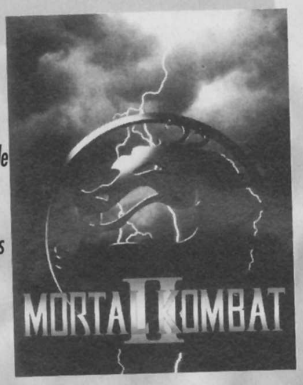
Facilities sur tous les formats !

Sortie le 9 septembre

MORTAL KOMBAT II

Préparez-vous au choc !!

24 mégas, 7 nouveaux personnages, 4 fois plus de coups spéciaux, des boss encore plus puissants, plus de surprises, plus maniable et plus rapide, 10 nouveaux décors.



L'événement !!

LE LIVRE DE LA JUNGLE

UN FAMEUX HIT EN PERSPECTIVE !!

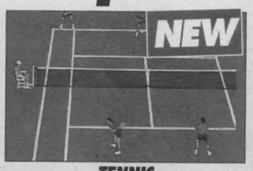
Ce jeu est un véritable dessin animé interactif ! Dans cette version Megadrive vous devrez récolter des rubis pour finir le niveau et arriver jusqu'au Boss.

SUPER STREET FIGHTER II LE HIT DES HITS !!

Une cartouche de 40 megas qui inclut toutes les nouveautés de la version arcade ! Des graphismes d'enfer et de l'action !

Les Méga Tops Micromania

URBAN STRIKE
La suite attendue du Hit Jungle Strike : cette fois les combats se déroulent en pleine ville (New York, Las Vegas...)



TENNIS
Une simulation de grande qualité signée EA SPORT ! Toutes les stars du classement mondial ! Possibilité de jouer à 4.

SHINING FORCE 2
La suite du fameux numéro 1 ! Une nouvelle aventure riche en combats plus intenses ! Des sortilèges, des armes, des contrées différentes.

DRAGON BALL Z
L'adaptation sur Megadrive du Hit Super Nintendo. Des combats infernaux où vous incarnez les héros de votre dessin animé préféré.

FIFA FOOTBALL
Une simulation de football révolutionnaire ! Electronic Arts a réalisé là un chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer à 4 joueurs

DUNE 2
Un hit micro adapté sur votre Megadrive. Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif !

VIRTUA RACING
La simulation de F1 par SEGA : Une adaptation parfaite de la borne d'arcade ! Seul où à 2 , les sensations sont garanties !

SPARKSTER
Sparkster, c'est le héros de Rocket Knight 2 ! Le jeu est plus joli, plus rapide, mieux réalisé ! 3 niveaux de difficulté ! 10 niveaux de jeu !

STREET OF RAGE 3
Une multitude de détails et de nouveaux coups spéciaux ! Une innovation de taille vous permettra de jouer en mode versus.

STAR WARS REBEL ASSAULT
Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalée. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre Mega CD !

MEGARACE
Un jeu d'une nouvelle génération ! Des graphismes futuristes précalculés à l'aide de 3D Studio qui vous permettront d'évoluer sur 16 circuits pour des courses délirantes !

F 14 TOM CAT ALLEY
Une simulation de vol top pour votre Mega CD ! Un véritable film interactif à la bande sonore parfaite qui vous plonge à 100% dans l'action !

FORMULA ONE
Un jeu de la trempe de Super Monaco GP en vraie 3D. Un réalisme parfait : les traces de freins, des décors détaillés, une multitude de scènes en Motion Video !

Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en 48 h Colissimo !

Des Mega Promos à partir de* 119F

SONIC 2
Dans ce jeu de plateforme, Sonic le Hérisson sera accompagné d'un renard très futé. 2 écrans superposés permettront de jouer à 2.

ROCKET KNIGHT
Un superbe jeu d'aventure/action ! Libérez votre fiancée retenue dans un château ! Différents mondes, des armes diverses ...

TINY TOON
Retrouvez vos héros dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes. Aidez le à retrouver et sauver tous ses amis.

JUNGLE STRIKE
La suite de Désert Strike mais complètement différente : 50 missions, 9 campagnes, 3 moyens de destruction en plus. Un vrai régal !

ETERNAL CHAMPION
Un super jeu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes très bien animés, des options multiples dont un mode tournoi à 32 joueurs.

COOL SPOT
Un jeu d'action plateformes où il faut avoir des réflexes d'enfer! Des graphismes et une animation démente ! Un Mega Hit !

BUBSY
Vous incarnez un chat complètement fou. Il devra parcourir des clairières avec passages secrets, des fêtes foraines, des carrières....

MICKEY ET DONALD
Retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!

GUNSHIP
Le top des simulations d'hélicoptère sur Megadrive. Ayez toutes les qualités pour réussir es différentes missions proposées.

LHX ATTACK CHOPPER
Avez vous déjà ressenti le souffle du diable à vos trousses ? Il vous suffit pour cela de grimper dans le cockpit du LHX Apache.

TAZMANIA
un jeu de plateforme vraiment sympa au graphisme et à l'animation de toute première qualité. Six niveaux délirants !!!

STREET OF RAGE 2
Chacun des 4 combattants a ses propres caractéristiques: puissance, technique, vitesse, saut, énergie. Jouez à 2 contre vos ennemis.

FANTASTIC DIZZY
Explorez des mines de diamants mystérieuses, des cavernes fabuleuses, la tanière du dragon et le château dans les nuages.

GLOBAL GLADIATOR
Mick et Mack vont nettoyer la terre de ses cochonneries polluantes. Armé d'un pistolet à glue vous n'aurez pas le temps de souffler.

KID CHAMELEON
Plus de 100 niveaux à travers 1850 écrans de décors dingues. Sachez utiliser les bons équipements au bon moment.

* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 1er octobre 94.

SUPER NINTENDO

Les nouveautés d'abord !

Facilities sur tous les formats !

Sortie le 9 septembre

MORTAL KOMBAT II

Préparez-vous au choc !!

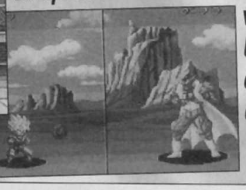
24 mégas, 7 nouveaux personnages, 4 fois plus de coups spéciaux, des boss encore plus puissants, plus de surprises, plus maniable et plus rapide, 10 nouveaux décors.

L'événement !!

DRAGON BALL Z 3

Chobu Den

Le dernier volet des DBZ ! Les graphismes ont été retravaillés. Les coups peuvent être combinés, les parades sont plus nombreuses et plus efficaces. Un épisode orienté beaucoup plus vers le combat. Un must pour compléter la collection !



NOUVEAU

GAGNEZ le jeu MORTAL KOMBAT II sur 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

Les Super Tops Micromania

SUPER STREET FIGHTER 2
Une cartouche de 32 megas qui indut toutes les nouveautés de la version arcade ! 4 nouveaux personnages entrent en lice et avec eux tous leurs nouveaux coups spéciaux !

LE LIVRE DE LA JUNGLE
Ce jeu est un modèle d'animation et de graphismes ! Dans cette version Super Nintendo vous devrez chercher la sortie ou le Boss pour parvenir à la fin de l'aventure.

DRAGON BALL Z La Légende de Saien
Un titre pour les fans de Street Fighter 2 pour 1 ou 2 joueurs. Des combats infernaux ! Vous incarnez les héros de votre dessin animé chéri.

STUNTRACE FX
La nouvelle simulation de course par Nintendo : ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 hyper performant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente !

FIFA INTERNATIONAL SOCCER
Une simulation de football révolutionnaire ! Un chef d'oeuvre : vous pourrez jouer à quatre en même temps grâce à l'adaptateur quatre joueurs !

DESERT FIGHTER
Vous êtes à bord d'un F15 Strike Eagle ou d'un tank AH10 : 8 missions différentes où vous devrez combattre une multitude d'ennemis et éviter plein de pièges !

SUPER METROID
Un hit de la NES adapté sur votre console Super Nintendo ! Une réussite avec encore plus d'action, encore plus d'options, encore plus de rapidité !

LES SCHTROUMPFS
Gargamel a déjà capturé 4 Schtroumpfs. Il faudra les délivrer en schtroumpfant les Schtroumpfs noirs et les mouches Bzz ...

F 1 POLE POSITION 2
Le nec plus ultra en simulation de F1: une difficulté accrue (3 niveaux), la possibilité de créer votre propre voiture, de "créer" votre pilote ! Bien sûr vous pourrez jouer à 2 .

SUPER BOMBERMAN 2
Une nouvelle version du fameux jeu de stratégie, de réflexion et d'arcade, super délirant si vous y jouez à 4 grâce à l'adaptateur. 10 niveaux de jeu d'intense action dans cette réalisation d'Hudson soft.

Commandez au 92 94 36 00 et recevez vos jeux en 48 h Colissimo !

Des Super Promos à partir de* 149F

SUPER STAR WARS
LA REFERENCE ! 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire ....

CASTLEVANIA 4
Notre héros risquera sa vie sur plus de 10 niveaux pour éliminer le Comte Dracula. Grâce à son fouet il pourra sauter par dessus des précipices et défier les monstres de fin de niveau.

TINY TOON
Retrouvez vos héros de dessins animés dans des aventures géniales, humoristiques, et passionnantes.

POP'N TWIN BEE
7 niveaux déments ! Vous devez arrêter le professeur Mardock et son armée. Vous incarnez Twinbee ou sa soeur, Winbee dans une aventure passionnante pour 1 ou 2 joueurs !

MORTAL KOMBAT
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

ROBOCOP 3
Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable, ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

SUPER GOAL
Choisissez parmi 24 équipes internationales. 3 modes de jeu, 3 vues différentes du terrain. une fonction "Instant replay" , 4 formes de stratégies et tous les coups du football !

SUPER DOUBLE DRAGON
Billy et Jimmy sont de retour ! Spécialiste en Arts Martiaux, vous devrez libérer votre soeur retenue prisonnière par la mafia. Une multitude de coups et d'enchainements grâce auw 4 boutons du joypad.

ADDAMS FAMILY
Voici un jeu vraiment sympa inspiré du film : la famille Addams a été kidnappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.

SUPER OFF ROAD
Participez à la course de 4 x 4 la plus délirante de tous les USA ! 16 parcours différents minés de trous et de bosses s'offrent à vous dans plus de 60 configurations possibles.

THE SIMPSON'S
Bart doit retrouver ses devoirs qu'il a perdus à travers 9 niveaux, tous plus délirants les uns que les autres, avec une parodie de Batman, de King Kong, et de King of Monsters !

RIVAL TURF
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Faites appel à un 2e joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux sur des décors trés soignés. Possibilité de jouer en duel.

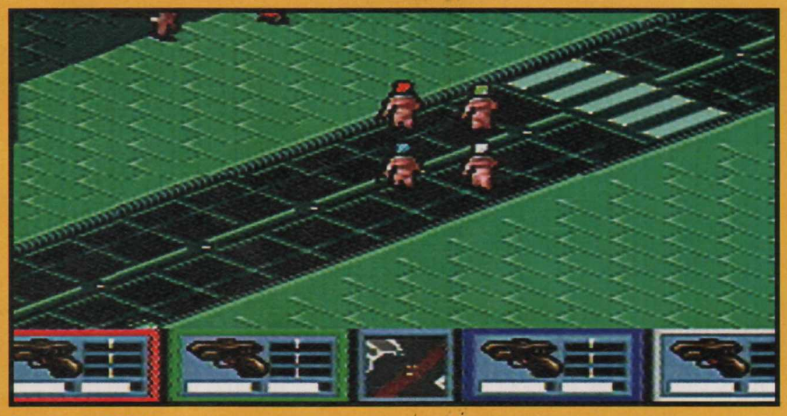
* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 3 juillet 94.

OCEAN : LA COLLECTION DE NOËL (SUITE...)

Après le Mimpi, l'éditeur Ocean est passé nous voir à la rédac' pour achever de nous présenter sa collection de Noël. On retrouve, comme prévu, Michael Jordan Adventure, qui sera disponible sur Super Nintendo chez Ocean et sur MD chez Electronic Arts. Par ailleurs, Syndicate, le fameux jeu sorti sur PC il y a plusieurs mois, débarquera enfin sur SNIN. Enfin, n'oublions pas NBA 95, qui s'annonce comme une bonne simulation de basket sur Super Nintendo. On ne chôme pas...

Michael Jordan Adventure (SNIN).

NBA 95 (SNIN).



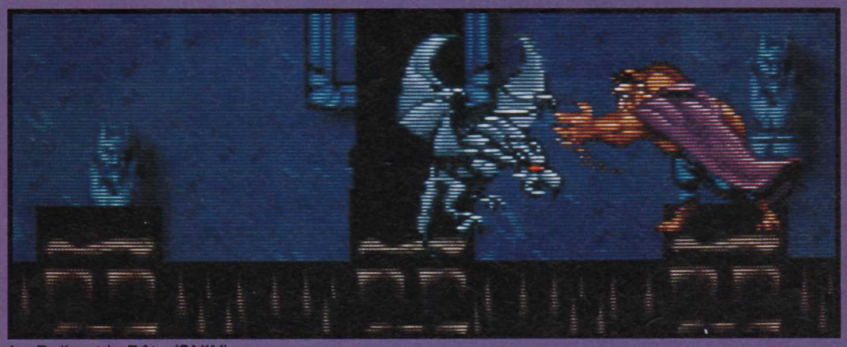
Syndicate (SNIN).

LA BELLE ET LA BÊTE (SNIN)

Les dessins animés de Disney, progressivement, se font une place au soleil de la console. Voici que nous arrive pour le mois de novembre La Belle et la Bête sur Super Nintendo, un jeu développé par Hudson Soft. Pour info, deux versions ont été réalisées par Sunsoft sur Megadrive, dont la sortie n'est pas prévue en Europe.

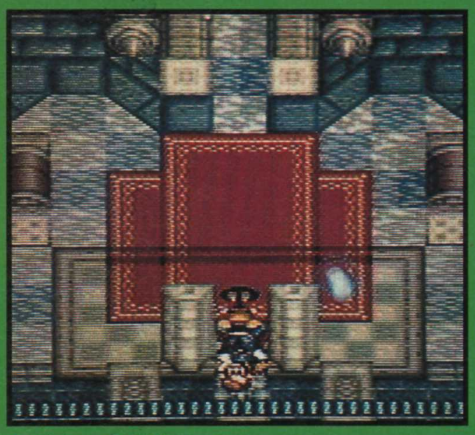
La Belle et la Bête (SNIN).

(© Disney - ©1994 Hudson Soft)



La Belle et la Bête (SNIN).

(© Disney - ©1994 Hudson Soft)



Soulblazer (SNIN).

SOULBLAZER ENFIN EN FRANÇAIS!

Soulblazer, le tant attendu jeu d'aventures d'Enix, arrive en France. Tous les textes seront intégralement traduits en français. Sa sortie est prévue pour novembre du côté de chez Ludi Games...

ACCLAIM PASSE À LA VITESSE SUPÉRIEURE

La machine s'emballe! Outre les campagnes de pub qui vont déferler sur vos écrans pour célébrer l'arrivée de MKII et de Maximum Carnage (voir photos), Acclaim joue la carte de l'expansion tous azimuts. Au mois d'avril, la société a acquis, pour 65 millions de dollars, la société Voyager Communications, éditeur des comics Valiant (Ninjak, Bloodshot et, bientôt, The Chaos Effect). Ce sont ainsi les droits de près de 16 comics américains qui viendront s'ajouter aux licences déjà accordées par Marvel.

Plus récemment, Acclaim et Digital Pictures (éditeur de Sewer Shark, Ground Zero Texas...) ont passé un accord selon lequel le premier assurera la distribution des produits du second.

En ce qui concerne les développements sur Saturn et 32X, Acclaim a déjà annoncé trois jeux susceptibles d'être prêts à la sortie des supports: on retrouve l'inévitable Mortal Kombat II, NBA Jam Tournament Edition, ainsi que Alien Trilogy, qui vous invitera à incarner Ripley tout au long de 18 niveaux incroyablement réalistes.

Alien Trilogy bénéficie du procédé de la Motion Capture. Les personnages sont filmés, modélisés puis digitalisés, ce qui confère à leurs déplacements fluidité et réalisme.

Voici l'un des personnages que vous pourrez découvrir dans le spot publicitaire de MKII.

Ils peignent la ville en rouge (slogan du spot publicitaire américain)...

CADEAU: UN MANGA!

Dragon Ball Z, L'Appel du destin (MD).

Bandai a eu une excellente idée à l'occasion de la commercialisation du jeu Dragon Ball Z sur Super Nintendo et sur Megadrive. En effet, le premier épisode du manga DBZ (nouvelle édition), édité par Glénat, est offert dans le packaging. Si vous aimez, vous n'aurez plus qu'à vous procurer les volumes suivants.

Dragon Ball Z, La Légende Saien (SNIN).

REIMS CHAMPAGNE !

TROIS nouveaux magasins dans votre région

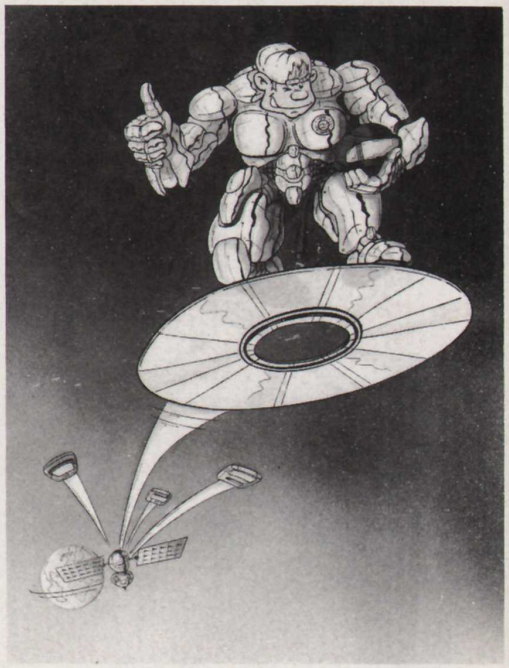
NEW MODE GAMES
84 rue Chanzy
51100 Reims
Tél: 26.86.82.00

*

NEW MODE GAMES
21 rue Léon Bourgeois
51000 Chalons/Marne
Tél: 26.21.01.55

*

STAR GAMES
3 rue Jeanne d'Arc
51100 Reims
Tél: 26.47.87.88



Ventes - Achats de jeux vidéos
(Neufs - occasions)
Ventes par correspondance
Toutes les nouveautés sur :
MEGADRIVE.SUPER NITENDO.3DO

NEWS

PRIMAL RAGE EN ARCADE

Développée par une équipe d'une trentaine de personnes de chez Time Warner, cette nouvelle borne d'arcade du nom de Primal Rage est attendue en France pour le mois de septembre. Il s'agit d'un jeu de combat dans lequel vous incarnerez des dinosaures en lutte pour le titre de maître du clan. Ces braves bêtes sont au nombre de sept et possèdent une panoplie de coups constituée de coups normaux, spéciaux, et de Finish Move, le tout représentant près de 400 coups d'une violence rare! Mais ce qui fait la force d'un tel programme, c'est la qualité des graphismes et des animations. Chacun des personnages a d'abord existé sous forme de personnage en pâte à modeler, lequel a été modélisé, filmé puis digitalisé (à la manière d'un Mortal Kombat, mais sans acteurs humains!). Le résultat final est saisissant de réalisme. Nulle censure ne viendra frustrer vos pulsions sanguinaires puisque le sang coule à gros bouillons et que les démembrements sont monnaie courante. Gardez des sous pour la rentrée...

Disponible courant septembre dans les salles de jeu, Primal Rage risque d'en laisser plus d'un sur la paille!

Le rendu parfait des personnages et l'excellence de l'animation ne pourront vous laisser de glace. Attention, le mode d'exécution des coups spéciaux est vraiment particulier.

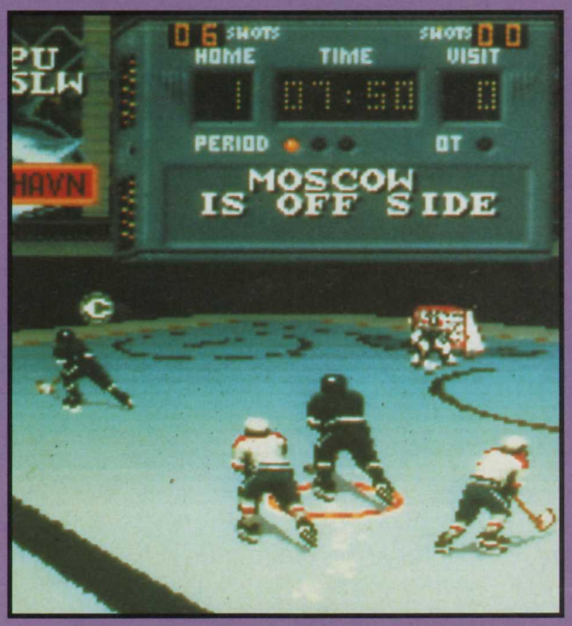
Comment ne pas céder au charme d'une telle œuvre? Un hommage à une console trop souvent délaissée mais pas pour autant oubliée... Les bons jeux auront toujours leur place dans C+.

"ÊTRE DINGUE À CE POINT-LÀ, ÇA DÉPASSE L'ENTENDEMENT!"

Dixit un certain Géronimo San, qui nous a fait parvenir cette photo... Vous y croyez, à ça? Quatre-vingts heures de boulot à graver un bloc de noyer au profit de cette mythique Core Grafx? C'est un cercueil qu'il a fait, le mec... La Core Grafx est en perte de vitesse, la concurrence la bouffe, et Guillemot ne se donne même plus la peine de distribuer de jeux. Seuls quelques irréductibles, comme Sammy, continuent à importer quelques jeux, mais est-ce suffisant? On aimerait consacrer un peu plus de place à cette 8 bits mais la demande s'est singulièrement réduite.
L'attachement à la PC Engine relève de l'histoire d'amour et les histoires d'amour finissent mal... en gé-né-ral!

NINTENDO, DERNIÈRES NOUVELLES

Beaucoup de nouveautés chez Nintendo d'ici à Noël. Bien entendu, il y aura le déjà célèbre Donkey Kong Country (SNIN), mais aussi Super Hockey (SNIN), sorti aux U.S.A. sous le nom de NHL Stanley Cup, Secret of Mana (SNIN), qui arrive enfin (en novembre) intégralement traduit en français, et Super Pinball (SNIN). Génial!



Super Hockey (SNIN; sortie prévue fin novembre).

Secret of Mana (SNIN), prévu pour novembre.

NEO GEO, DU NOUVEAU!

La Neo Geo CD.

Beaucoup de nouveautés sont prévues du côté de chez SNK. Commençons par les futurs jeux. Il y a tout d'abord Agressors of Dark Kombat, King of Fighters (fin septembre) et Samuraï Shodown 2 (courant octobre). Mais ce n'est pas tout! La Neo Geo CD arrive! Sa sortie est prévue pour la fin de l'année. 90% des jeux sortis sur carte Neo Geo vont se retrouver sur CD-Rom. Ainsi, vous pourrez désormais acquérir un jeu comme Fatal Fury Special ou Samuraï Shodown pour environ 400 francs. Les nouveautés sur CD-Rom seront, quant à elles, vendues autour de 500 francs. La machine devrait coûter environ 2 800 francs. A suivre...

Voici les premières jaquettes de jeux CD.

CSI DISTRIBUTION: LA CARTE MÈRE!

Déjà connu des revendeurs pour ses gammes de goodies japonais, CSI Distribution (c'est un grossiste, jeune lecteur, pas une boutique!) se diversifie en s'attaquant à tous les secteurs dans le vent. Vous cherchez des cartes thématiques qui traitent de votre jeu de rôles favori? Votre jeu vidéo préféré? La série culte que TF1 s'obstine à nous diffuser à des heures indues? Pas de problème: Pin Up Girls, SF, jeux de rôles, "jap'animation", heroic-fantasy, BD, vous trouverez votre bonheur. Procurez-vous les cartes de Fatal Fury II, de Samouraï Spirit, d'Akira ou des X-Men (série inédite dessinée par les frères Hildebrant...) et vous comprendrez. Si vous cherchez l'objet rare, le collector, l'inédit numéroté pour lequel vous vendriez père et mère, un coup de téléphone pourrait peut-être suffire...

Une carte mère chez CSI distribution. Les revendeurs intéressés peuvent téléphoner au (33) 1 46 70 87 89 ou faxer au (33) 1 46 70 87 99.

En production limitée à 49 900 exemplaires (allez savoir pourquoi!), les 20 cartes métalliques comprises dans le coffret vous invitent à retrouver tous les héros de Star Wars.

COIN-OP Jeux Vidéo SUISSE
Votre magasin japonais

Tout sur Dragon Ball Z
+
Mangas (Toutes les séries)
CDs (Séries + Jeux)
Goodies

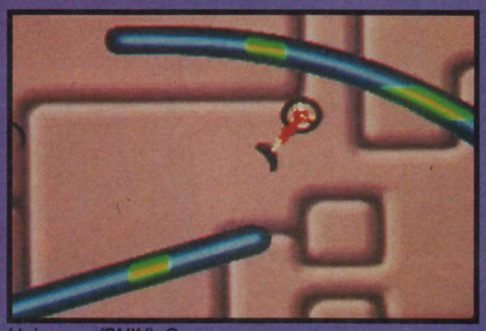
Réparations toutes consoles
Modification MegaDrive (50-60Hz)

Nintendo - Sega - NEC - 3DO
Import JAPON - USA
Av. de la Gare 6, 1022 Chavannes s/Lausanne
Tél: 021/636.08.50

ZE REST OF ZE C.E.S.

Le C.E.S. de Chicago n'a pas fini de faire parler de lui. Il n'y a qu'à voir Banane Géniale et Spy Goku déambuler dans les couloirs de la rédac'. Ils n'ont plus rien d'humain. Ils ne mangent plus, ils ne boivent plus, ils errent... Ils ont des photos à ne plus savoir qu'en faire, ils en scotchent à tous les étages dans l'espoir que quelqu'un se décidera à les passer dans C+. Et ils ont réussi leur coup, les bougres... Le dragon A.H.L. a cédé. Voici donc les (beaux) restes du C.E.S...

Super Punch Out (SNIN). Boxe.


Uniracers (SNIN). Course.

Sparkster (MD). Plates-formes.

Akira (MCD). Action.

Demolition man (MD). Action.

The Flintstones (SNIN). Plates-formes.

Ushra Monster (SNIN). Course.

WWF Raw (SNIN). Catch.

Tinstar (SNIN). Nintendoscope.

Rock'n Roll Racing (MD). Course.

Clayfighter II (SNIN). Combat.

Illusion of Gaïa (SNIN). Aventures.

EN BREF... EN BREF... EN BREF... EN BREF...

D'ici à Noël, Sony E.P. Ltd va sortir près de 80 jeux, parmi lesquels Addams Family Values, Jurassic Park II, Mickey Mania, The Flintstones, Pitfall, Vortex (nouveau jeu avec le Super FX), Micro Machines, Mighty Max, Double Dragon V, Jungle Strike... On notera également que Sony n'a pas tardé à acquérir les droits du nouveau "Frankenstein" pour une adaptation sur console...

Sony (bis). Le C.E.S. de Chicago fut l'occasion pour Sony de dévoiler à de nombreux développeurs la Playstation. Au dire de tous, la machine posséderait des capacités graphiques ahurissantes. Notons qu'une date de sortie définitive a été arrêtée: le 8 décembre au Japon. La bête coûterait 50 000 yen (soit 2 400 francs environ).

Capcom U.S.A. vient de créer un département recherche & développement, qui devrait essentiellement produire des jeux "nouvelle génération" pour la Saturn de Sega et la Playstation de Sony. 800 personnes travaillent déjà pour Capcom (Osaka, Japon).

Le quatrième Supergames, Salon international des loisirs high-tech, se tiendra du 30 novembre au 4 décembre 1994 à la porte de Versailles, à Paris. Nous serons bien entendu présents. Passez donc nous dire bonjour...

L'éditeur Crystal Dynamics (à l'origine de jeux tels que Total Eclipse) annonce un accord avec Sega concernant le développement de jeux sur Saturn et 32X. Aucun titre n'a encore été annoncé.

Relevé chez un éminent confrère, "CTW": Interplay vient d'acquérir les droits du prochain film de Steven Spielberg, "Casper". On parle d'un budget de dix millions de dollars pour les seuls effets spéciaux (du film, bien entendu...). Des adaptations vidéoludiques seront réalisées sur les machines du futur (32X, Playstation, Ultra 64...). La sortie du film et des jeux est prévue pour l'été 95.

Le 26 août s'est ouvert, à Amiens, un centre de loisirs parrainé par Sega et McDonald's, "La Tête dans les nuages". Vous pourrez y découvrir un espace loisir de près de 1 000 m² divisés en différentes zones thématiques (sport, courses automobiles, simulateur de vol...), comprenant chacune des bornes d'arcade de chez Sega. Vous pourrez y jouer, pour la première fois en France, à Virtua Racing à huit joueurs simultanément, y trouver une boutique exclusivement dédiée à Sonic, etc. Tout le monde pourra être de la fête car des aires de jeu sont consacrées aux plus jeunes. Un autre centre de loisirs du même type devrait voir le jour à Paris vers le mois de décembre.

BEST GAMES

98, RUE OBERKAMPF 75011 PARIS
Tel : 48.07.14.02. / 48.07.21.08.
Métro PARMENTIER ou MENILMONTANT - Bus 96 (St Jean AICART)
Ouvert de 10 H à 12 H 30 et de 14 H à 19 H du Lundi au Samedi

MEGADRIVE

ALADDIN (FR)	299
ART OF FIGHTING (JP)	**375**
CASTELVANIA 2 (FR)	**495**
DRAGON BALL Z 2 (JP)	**375**
DUNE 2 (FR)	395
ETERNAL CHAMPION (JP)	**399**
FATAL FURY 2 (JP)	**499**
FIFA SOCCER (FR)	399
LANDSTALKER (FR)	375
MR NUTZ (FR)	395
NBA JAM (FR)	449
NHL HOCKEY 94 (FR)	449
PETE SAMPRAS TENNIS (FR)	399
PSG CHAMPION (FR)	395
ROBOC. VS TERMINATOR (FR)	249
ROCKET KNIGHT II (JP)	**399**
SAMOURAI SHODOWN (JP)	**TEL**
SENSIBLE SOCCER (FR)	349
SHINOBI 3 (FR)	299
SONIC III (FR)	499
STREET FIGHTER II (FR)	299
STREET OF RAGE III (FR)	**499**
SUPER STREET FIGHTER II (JP)	**549**
URBAN STRIKE (FR)	449
VIRTUA RACING (JP)	475
WORLD CUP USA (FR)	399

SUPER NINTENDO

ALADDIN (US)	**249**
ART OF FIGHTING (JP)	**349**
ASTERIX (FR)	249
BASTARD (JP)	349
BUGS BUNNY (FR)	495
BOMBERMAN II (JP)	499
DBZ II ACTION GAME (FR)	**549**
DESERT STRIKE (FR)	475
DRACULA (FR)	299
EMPIRE STRIKE BACK (JP)	349
FATAL FURY SPECIAL (JP)	**599**
FIFA SOCCER (FR)	399
FINAL FANTASY VI (JP)	599
FX TRAX (JP)	475
GOOF TROOP (FR)	349
HOKUTONUKEN 7 (JP)	349
HOOK (FR)	299
JUNGLE BOOK (FR)	399
JURASSIC PARK (FR)	349
MEGAMAN X (FR)	495
MORTAL KOMBAT II (JP)	**599**
MORTAL KOMBAT (JP)	349
POCKY & ROCKY 2 (JP)	449
RANMA 1/2 IV (JP)	449
SAMOURAI SHODOWN (JP)	TEL
SCHTROUMPFS (FR)	**449**
SECRET OF MANA (US)	495
SOUL BLAZER II (JP)	495
STAR WARS II (JP-US)	499
STREET FIGHTER TURBO (JP)	299
SUPER METROID (JP)	449
S. STR. FIGHTER II (JP-US)	**569**
SUPERMAN (FR)	399
NBA JAM (FR)	499
WORLD CUP USA 94 (FR)	449
WORLD HEROES II	599
YU YU HAKOSHU (JP)	TEL

NEO GEO

SAMOURAI SHODOWN 2	**TEL**
SAMOURAI SHODOWN	1090
TOP HUNTER	990
ART OF FIGHTING 2	**995**
SUPER SIDEKICK 2	**1190**
WORLD HEROES 2 JET	**1190**
FATAL FURY SPECIAL	1090
WIND JAMMERS	899
SPINMASTER	690
KARNOV'S REVENGE	775

DES PRIX IMBATTABLES

PLUS DE 2000 JEUX DISPONIBLES EN MAGASIN (à la vente ou à l'échange)

ACCESSOIRES

MANETTE 6 BOUTONS (MD)	99
MANETTE UFO (SN)	95
MANETTE SUPER 4 (SN)	75
MANETTE AQUAPAD (SN)	**139**
AD 29 FX (SN)	**75**
X-TERMINATOR ADAPT. FX (SN)	99
POWER PACK BATTERIE (GB)	99
MANETTE FIGHTER II (MD)	**110**
LOUPE BIG WINDOW II (GG)	65
LIGHT MASTER LOUPE (GB)	59
MANETTE NEO GEO	**375**
PERITEL SN	99
PERITEL MD	99
GAME ADAPTATOR MD	50

CONSOLES

	Neuf	Occas.
NEO GEO	1900	1390
SUPER NINTENDO	690	450
MEGADRIVE	775	499
GAME GEAR	650	499
GAME BOY	299	199
MEGAJET	995	-----

OUVERTURE
D'UN **RAYON CD-ROM PC**
DISPONIBLE A LA VENTE
ET A L'ECHANGE

VENTE-ECHANGE-LOCATION
Neuf ou Occasion
et TOUS LES JEUX sur
GAME GEAR - GAME BOY
MASTER SYSTEM et MEGA CD

RAYON GOODIES
FILM K7 VIDEO DBZ
RAMICARD - TEE SHIRT
PIN'S DRAGON BALL Z

BON DE COMMANDE EXPRESS - Livraison Colissimo 24 / 48 H

NOM Prénom
Adresse Ville
Code Postal Tel : N° Abonné (facultatif) :
Règlement : ☐ Chèque ☐ Mandat-lettre ☐ CB N° .....
date exp. CB : .../... Signature (des parents pour les mineurs):

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F et console : 60 F)	TOTAL A PAYER	

Prix en FF TTC, révisables sans préavis. Offre dans la limite des stocks disponibles

C+ 35

Samedi **9h30, circuit de Buenos Aires...**
Tour d'essais pour les qualif.

Tous les **réglages** sont faits : gommes **tendres**, **suspension souple**, **freins durs**, aileron de **vitesse**, boite courte semi-automatique, **stands briefés pour l'approvisionnement...**

Bientôt le feu vert sur la grille...**le trac**, la gorge sèche et les mains moites ...sur le joypad !

UBI SOFT
Entertainment Software

Photo: Wake up Production

Licensed by Foca to Fuji Tel
the Nintendo product

F1 POLE POSITION 2

F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

FOCA

LUDI GAMES

SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45

36.15 LUDI GAMES

JOUE et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux

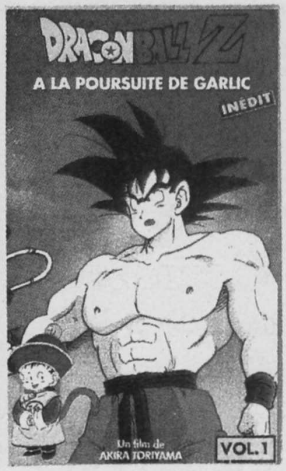
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

APPELLE VITE AU :

36 68 68 77

2,19 Frs / minute

vision © 1993 Human Corporation Nintendo™, Super Nintendo™ entertainment system,
eals and other mark designated as «TM» are trademarks of Nintendo.

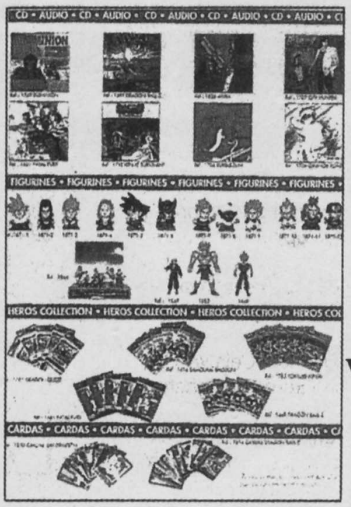


DRAGON BALL Z ENTIEREMENT EN FRANCAIS FONCTIONNE SUR TOUS LES MAGNETOSCOPES. DISPONIBLE CHEZ AMICROPUCE

La cassette	149 F
Les 4 cassettes	500 F

Port	30 F
Port Cassette supplémentaire	10 F

Dans les prochains mois nous vous proposerons la suite de la collection qui comporte 14 volumes



CATALOGUE VPC COULEUR

35 F Frais de Port Compris

Images digitalisées de Mangas - Vidéos
Compacts Disques - Goodies- Figurines
Rami-card - Cardass -Gadgets
Le N°1 est disponible et donne droit à une REMISE de 5 % sur tout le catalogue

VIDEO GIRL AÎ Français est disponible au prix de 30 F(208 Pages Format Poche)
N° 1 et 2 Disponible N°3 Le 20 Septembre

L'EVENEMENT DE LA RENTREE : BLACK MAGIC de Masamune SHIROW
Album parlant de sciences, de nouvelles technologies, de philosophie et de métaphysique, transformant les sujets en aventures bourrées d'actions. TOUT EN Français.
ATTENTION le tirage étant limité, il risque d'être épuisé à la mise en place
RESERVER VOS QUANTITES A L'AVANCE. Disponible en Octobre au prix de 75 F

Photo non contractuelle

Casette Vidéo
LE RETOUR DE BROLY
Version Original PAL
249 F

ANIME COMICS
Couleur 80 F
LE RETOUR DE BROLY

MANGAS Noir et Blanc
45 F

←DRAGON BALL Z	N° 38
DNA2	N° 3
BASTARD	N° 15
RANMA 1/2	N° 29
SAILORMOON	N° 7

Toutes les nouveautés dans le Catalogue

AMICROPUCE

JEUX VIDEO
AMICROPRIX

ORLEANS
22 Place Louis XI
☎ 38.68.15.50

JARGEAU
56 Grande Rue
☎ 38.46.10.31

Ouvert du Lundi au Samedi de 10 Heures à 19 Heures

OUVERTURE
TOURS
Début Septembre
97 Avenue de Grammont
Le meilleur des jeux vidéo et de la japanisation

SUPER FAMICOM

FATAL FURY Spécial	645 F
RANMA 1/2 4	399 F
RTYPE 3	595 F
WORLD HEROES 2	649 F
DRAGON BALL Z3	**595 F**
NEW Action game	**fin Sept**

SUPER NES

Super Street Fighter	**595 F**
MEGAMAN X	545 F
SECRET OF MÀNA	499 F
SUPER METROID	455 F

SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT 2	**575 F**
FIFA	425 F
NBA JAM	425 F
Stunt Race FX	**450 F**
WORLD CUP USA 94	**399 F**
LES SCHTROUMPFS	**435 F**
DRAGON BALL Z2 Fr	**535 F**

MEGADRIVE

DRAGON BALL Z Fr	**499 F**
FATAL FURY 2 Jap	**599 F**
Super Street Fighter	**595 F**
MORTAL KOMBAT 2	**499 F**
STREET OF RAGE 3	445 F
SUBTERANIA	550 F
WORLD CUP USA 94	450 F

MANGAS

DBZ N & B N° 1 à 38	45 F
DBZ Couleur N° 1 à 11	80 F
KEN LE SURVIVANT	45 F
CITY HUNTER	45 F
RANMA 1/2 N° 1 à 29	45 F
3 X 3 EYES	55 F
VIDEO GIRL N° 1 à 15	45 F
VIDEO GIRL Français N° 1 à 3	30 F
BASTARD N° 1 à 15	45 F
DNA2 N° 1 à 3	45 F
SAILORMOON N° 1 à 7	45 F
ORANGE ROAD N° 1 à 18	45 F
EROTIQUE	50 F ou 85 F

MANGAS VIDEO
DRAGON BALL Z
Version PAL Japonaise

Vol 1	GARLIC	179 F
Vol 2	THALES	179 F
Vol 3	SUPER NAMECK	179 F
Vol 4	DOCT WILLOW	179 F
Vol 5	BADDAK	179 F
Vol 6	KOURAT	179 F
Vol 7	METAL KOURAT	189 F
Vol 8	LES CYBORGS	189 F
Vol 9	TRUNKS STORY	189 F
Vol 10	BROLY	189 F
Vol 11	BOJACK	189 F
Vol 12	DOCTEUR EIGI	189 F
Le Retour de BROLY		**249 F**

GOODIES

FIGURINES BATTLE COL.	1 20F
POSTER DBZ - RANMA -	30 F
FIGURINES Street fighter	30 F
TEE SHIRT DBZ	**99 F**

MANGAS VIDEO

YUYU	**99 F**
KEN LE SURVIVANT	170 F
RG VEDA	170 F
High School Invasion (Erotique)	170 F
Clinique de l'amour (Erotique)	190 F
VENUS WARS	170 F
CRYING FREEMAN N° 1 à 4	170 F
TETSUO N° 1 à 2	170 F
UROTSUKIDOJI N° 1 à 4	**170 F**
GUYVER N° 1 à 4	**170 F**

COMPACT DISQUE

DRAGON BALL Z	225 F
RANMA	150 F
KEN LE SURVIVANT	225 F
ORANGE ROAD	240 F
CITY HUNTER	240 F
MACROSS	240 F
BUBBLEGUM CRISIS	240 F
AKIRA	240 F
VIDEO GIRL	240 F

DEPOT VENTE NEO GEO

Plus de 100 jeux NEO GEO disponibles en dépot vente chez AMICROPUCE aux prix fixés par nos clients sur nos conseils.
Nous prenons une commission de 100 F par jeu

FATAL FURY	350 F
CYBER LIP	350 F
BURNING FIGHT	350 F
ART OF FIGTHING	490 F
FATAL FURY 2	690 F
BASEBALL STARS 2	690 F

Nombreux autres titres

JEUX NEUFS 199 F
FAMICOM
ACROBAT MISSION
BATMAN RETURNS
BIKIRI MAN
BLUES BROTHERS
CATCH DIRTY CHALLENGER
FROG 1
FROG 2
GUNFORCE
IKARI NO YOSAI
INTERNATINAL TENNIS TOUR
MAGIC JOHNSON
NIGEL MANSEL
RPM RACING
SUPER DUNK STAR
SUPER FIRE PRO-WRESTLING
SUPER SWIV
ULTRAMAN

JEUX NEUFS 199 F
SUPER NINTENDO
ADAMS FAMILY 1
ASTERIX
AXELAY
CHESMASTER
DRAGON'S LAIR
EARTH DEFENSE FORCE
F-ZERO
JAMES BOND JUNIOR
KICK OFF
MAGIC SWORD
PARODIUS
PILOTWINGS
RIVAL TURF
ROBOCOP 3
SUPER ALESTE
SUPER TENNIS
TURTLES

K7 VIDEO 120 F
Française SECAM
GOLDORACK Vol 1 à 3
LAMU Vol 1 à 5
KEN LE SURVIVANT Vol 1 à 5
SHURATO Vol 1 à 5

JEUX NEUFS 199 F
MEGADRIVE
GODS
JORDAN VS BIRD
KING OF THE MONSTERS
MAZINGWARS
OUT OF THIS WORLD
RINGS OF POWER
THE SIMPSONS
SHADOW OF THE BEAST 2

RANMA 1/2 4 — 399 F — Dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître les autres titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

C+35

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

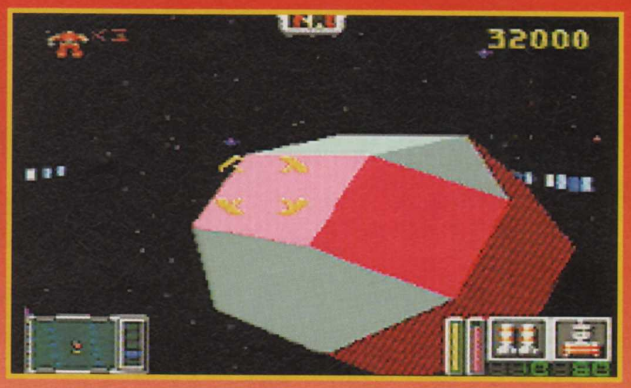
Nom _____ Prénom _____
Adresse _____
Ville _____ Code Postal _____
Signature
(Parents pour les mineurs)

Mode de paiement ☐ Chèque bancaire ☐ Contre-remboursement + 45 F
Chéques Débités le jour de la livraison ☐ Carte bancaire
Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à :
AMICROPUCE
56 Grande Rue 45150 JARGEAU

Les prix et offres sont disponibles dans la limite des stocks disponibles. Prix révisables sans préavis Toutes les marques citées dans ces 2 pages sont des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.

VORTEX



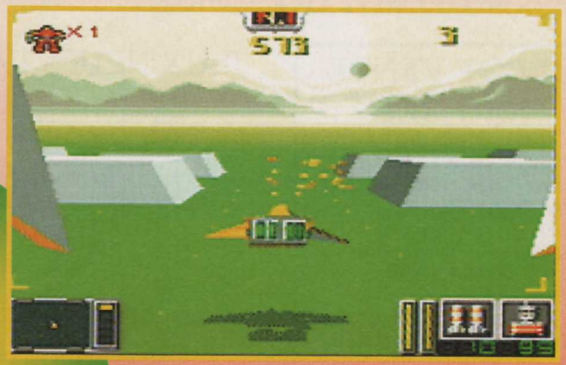
Cette boule d'énergie n'a rien à voir avec celles du salon de Chicago. C'est en fait une recharge d'énergie.

Vortex, je vous le dis tout net, n'a rien à voir avec un nouveau produit pour les toilettes! Et pourtant, le jeu est décapant! L'équipe d'Argonaut, après le célèbre StarWing, vient ici de signer son deuxième jeu utilisant le Super FX, lui aussi de sa fabrication. Ce "chip" (comme on dit dans nos terroirs, crévindiou!) soulage le microprocesseur central de la Super Nintendo en accomplissant à sa place tous les calculs arithmétiques (elle se la coule douce, pendant ce temps-là, la flemmarde!). Le résultat final, vous en avez certainement une idée: il suffit de penser à StarWing ou encore à Stunt Race FX (autre jeu disposant du Super FX) pour l'imaginer. Eh bien! vous êtes loin du compte, les p'tits gars! C'est encore mieux! Le robot que vous incarnez dans ce jeu utilise la technique du morphing pour se transformer en une multitude de formes: un vaisseau spatial, un buggy futuriste, un robot à faire pâlir de jalousie l'équipe des Rangers X, un saladier en terre (avec des points bleus dessinés sur le côté), une brosse à dents (vert fluo) à poils durs (et noirs) ou encore en une magnifique casserole en inox (et à poils mous). Blague à part, le résultat est vraiment très convaincant. Ça bouge de partout et à fond les manettes, les sprites sont énôôôôôrmes et, pourtant, aucun ralentissement ne vient entâcher le cours d'une partie. C'est pas génial, ça? C'est la rentrée et Sony cogne fort. Vivement Noël!

DANS LA VERTE PRAIRIE

Les différents niveaux de Vortex bénéficient, comme dans StarWing, de décors très travaillés. On reconnaît sans mal le travail d'artiste de l'équipe d'Argonaut. Les cartouches FX, c'est comme le port-salut, on les reconnaît entre mille.

Le robot que vous dirigez peut se transformer en vaisseau spatial. La vitesse est alors décoiffante!



Cette phase, en vaisseau spatial, ne vous fait-elle pas penser à StarWing?

Le robot dispose d'armes relativement puissantes...

Votre buggy futuriste est, lui aussi, doté d'un armement non négligeable! Cela ne vous rappelle-t-il pas un certain Wild Trax FX?

OH! LA BELLE JAUNE...

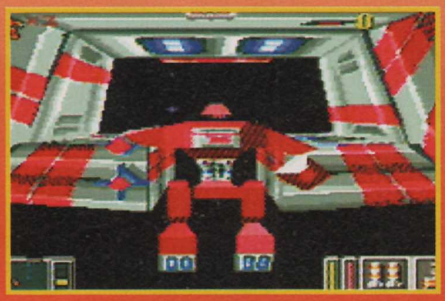
Toujours plus beau, toujours plus fort, voici maintenant le niveau que je nommerai "Le coucher du soleil". Franchement, entre nous, vous ne le trouvez pas fantastique, ce décor? Il ne manque que les cris des mouettes et ceux de ma belle-mère! Baissez le son de la TV, enfermez les mômes dans leur chambre, décrochez le téléphone, servez-vous une limonade bien fraîche et installez-vous confortablement dans votre hamac...

Un des nombreux boss finals du jeu. Il faut, comme dans StarWing, viser la pastille bleue en son centre.

SONY/SNIN
novembre

VOIR L'ESPACE ET MOURIR!

Autre nouveau tableau: celui de l'espace. Tout le monde le sait, l'espace est plein de vide (ceux qui ne suivent pas n'ont qu'à demander à leurs parents). Il semblerait cependant que chez les programmeurs d'Argonaut, on ne l'entende pas de cette oreille. Vous allez comprendre...



Votre vaisseau mère vous abandonne lâchement dans l'espace plein de vide. Il a osé!

Ce gros vaisseau de ravitaillement doit impérativement être détruit. C'est lui ou vous, faites votre choix!

Quand je vous disais que l'espace n'était pas forcément rempli de vide! Mais je vais leur envoyer mon robot ménager!

URBAN STRIKE

E.A./MD
octobre

La série des Desert Strike et des Jungle Strike continue. Voici maintenant venir la tant attendue suite de ces deux méga-hits: Urban Strike. Vous allez à nouveau pouvoir assouvir vos instincts destructeurs, et ce grâce à un tout nouvel hélicoptère. Les différents tableaux que vous allez survoler sont inspirés en grande partie de la réalité. Ainsi, Hawaii, San Francisco (et son très célèbre pont suspendu), Mexico et Las Vegas (avec ses hôtels, ses casinos et ses machines à sous) sont criants de vérité. De plus, de nouvelles explosions ont été conçues, plus chaudes et impressionnantes que jamais. Une chose est sûre, les programmeurs d'Electronic Arts ont à nouveau réussi un très bon coup! Vivement le mois prochain pour un test très complet... S'cusez-moi, les p'tits gars, mais moi, je retourne faire une petite partie.

À PIED AUSSI, C'EST LE PIED!

Urban Strike dispose de nouvelles options fort intéressantes par rapport aux anciens épisodes: les explosions ont été revues et sont fort spectaculaires et il est maintenant possible de changer d'hélicoptère pour un autre plus gros, puis puissant (mais moins maniable). Par ailleurs, du jamais vu dans la série, certaines phases se déroulent hors hélico: vous dirigez votre personnage à l'intérieur de différents bâtiments et devez accomplir de nouvelles missions. Cerise sur le gâteau: sachez que vous aurez même l'occasion de vous promener en voiture.

Après un passage remarqué au-dessus du Golden Gate Bridge de San Francisco, vous irez faire un petit tour, et à pied, dans la tristement célèbre prison d'Alcatraz.

Nouvelle mission à pied, mais cette fois-ci à l'intérieur d'une exploitation pétrolière. Attention aux fûts de pétrole brut: une étincelle et c'est l'explosion! Pensez à détruire ces Mig-29.

Las Vegas, tout le monde en a déjà entendu parler. Mais vous est-il arrivé de vous y promener avec une mitraillette en bandoulière et des grenades plein les poches?

BALADE EN HÉLICO

Comme dans les anciens épisodes de la série, vous survolerez des régions aussi différentes que dangereuses: l'ennemi est partout! Dans un arbre, sous un rocher, dans une Jeep, dans sa baignoire, sous sa douche, dans son lit... il faut avoir les yeux sur tout et surtout sur tout, tout en caressant son toutou. Tout un programme!

Vous êtes à Hawaii, pour une mission essentielle: secourir vos compatriotes perdus en territoire ennemi.

Disposant d'un armement surpuissant, votre hélico devra détruire des gros bâtiments, tels que cet observatoire.

Toujours sur l'île d'Hawaii... la possibilité de changer d'hélico vous est offerte!

Las Vegas est une mission de nuit. Ne perdez pas de temps avec les machines à sous. Pour l'instant, régalez-vous avec quelques hamburgers.

B.C. RACERS

B. C. Racers a longtemps été annoncé sous le doux nom de Chuck Rally, reprenant ainsi les patronymes des héros très célèbres de la société Core Design, j'ai nommé Chuck Rock, son fils et ses amis.

C'est parti! Sur fond de coucher de soleil, la course est lancée. Le mec qui donne le coup d'envoi n'a pas peur de se faire renverser...

Chez Core, ils ont finalement choisi de changer de personnages mais pas d'époque. Cette course se déroule donc durant la période préhistorique. C'est un peu un mélange de Super Mario Kart sur Super Nintendo, de Road Rash sur Megadrive et de Virtua Racing sur Megadrive. Quatre modes de difficulté vous sont proposés, sous forme de quatre types de route. Vous aurez le choix entre plusieurs véhicules. Le plus connu est celui de Cliff Ace et de Roxy. Vos personnages peuvent décocher des coups à leurs adversaires. Pas vraiment légal, mais tellement plus pratique...

Vue de haut. Nos amis Cliff & Roxy sont très en retard.

Vue de derrière. Ici, comme dans Road Rash, ils n'hésitent pas à frapper leurs adversaires.

DEUX FAÇONS DE VOIR

Il existe, comme dans Virtua Racing, un système pour changer de mode de vue. Mais, alors que, dans Virtua Racing, il y en a quatre, et nul besoin de faire Pause pour changer de point de vue, dans B.C. Racers, il en existe seulement deux.

EPILEPTIK

BOUTIQUE : 45 Bd MURAT 75016 PARIS 40 71 04 04

TU FAIS MIEUX ...

... ALORS ENVOIS NOUS TES DESSINS

ATTENTION, CES OFFRES SONT A TOUT MOMENT REVISABLES SANS PREAVIS ET DANS LA LIMITE DE NOS STOCKS

SNES/SNIN/SFC

JUNGLE BOOK	499 F
SMASH TENNIS	529 F
LES SCHTROUMPFS	549 F
SUPER STREET FIGHTER	589 F
DBZ 2 ACTION GAME 3	699 F
MORTAL KOMBAT 2	529 F
SAMOURAI SHOWDOWN	589 F

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
ZOMBIE AT MY ...	299 F
DRAGON BALL Z 2	399 F
NBA JAM	399 F
FLASH BACK	299 F
BOMBER MAN 2	399 F
OLIVE ET TOM 3	249 F
FATAL FURY 2	399 F
KICK OFF	199 F
ZELDA 3	199 F
AERO THE ACROBAT	399 F
ROCK & ROLL ...	399 F
VIRTUAL SOCCER	399 F
SUPER EMPIRE STRIKE	399 F
F1 POLE POSITION	299 F
FINAL FANTASY 5	399 F
RANMA 1/2 4	399 F
ET PLEIN D'AUTRES... TELEPHONEZ !	

MEGADRIVE

LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F
MR NUTZ	429 F
VIRTUA RACING	649 F
SUPER STREET FIGHTER 2	499 F

LES OKAZS

CONSOLES A PARTIR DE 499F	
PETE SAMPRAS	299 F
TNMT TOURNAMENT FIGHT	299 F
NBA JAM	299 F
COOL SPOT	199 F
STREET FIGHTER	299 F
X-MEN	199 F
FLASH BACK	299 F
ECCO	249 F
CHUCK ROCK 2	249 F
TINY TOON	299 F
ROBOCOP VS TERMINATOR	329 F
DRAGON BALL Z 2 (JAP)	499 F
ALADDIN	249 F
FIFA	299 F
SONIC SPINBALL	249 F

3DO

CONSOLE PAL	4990 F
CONSOLE NTSC	3990 F
JURASSIC PARK/ ANOTHER WORLD/ THE HORDE/ TOTAL ECLIPSE, OUT OF THIS WORLD/ NIGHT TRAP/ MICRO COSM/ ROAD RASH / JOHN MADDEN S.W. COMMANDER/ DEMOLITION MAN / DRAGON TALES / TWISTED GAME SHOW ...	

3DO OKAZS

ULTRAMAN	399 F
THE HORDE	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
TOTAL ECLIPSE	299 F
SUPER WING COMMANDER	299 F
JOHN MADDEN	299 F
TWISTED GAME SHOW	299 F
CONSOLE OKAZ(NTSC)	3200 F

NEO-GEO OKAZS

SAMOURAÏ S.D.	990 F
VIEW POINT	690 F
ART OF FIGHTING	490 F
ROBOT ARMY	649 F
CONSOLE AVEC 1 JEU	1649 F

GAME BOY OKAZS

GAME BOY & 1 JEU A 79 F	249 F
MEGAMAN 1	99 F
RC PROAM	99 F
DOUBLE DRAGON 1 OU 2	79 F
BATMAN	79 F
MEGAMAN2	79 F
GARGOYLE QUEST	79 F
PLEIN D'AUTRES TITRES	TEL

- MANGAS ! ! DE 1 A 38 à partir de 35 F
- K7 VIDEOS DBZ, SAILOR MOON à partir de 189 F
LE RETOUR DE BROLY SORTIE REPOUSSEE A SEPTEMBRE
- POSTERS DBZ, SAILOR MOON STREET FIGHERT à partir de 30 F
- RAMI CARDS, CARDASS, HERO COLLECTION...
- FIGURINES DBZ a partir de 120F
- CARTES YUYU-HAKUSHO
- CARTES COLLECTOR D'AKIRA!!
- CONCOUR DE DESSINS JAP !!

BON DE COMMANDE A RETOURNER A:
EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS
TELEPHONE: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER PLUS 35F DE PORT (colissimo)	

Nom: Prenom: Telephone: C+35
Adresse: C.P. : Ville:
Signature:

CE POSTER VOUS EST GRACIEUSEMENT OFFERT PAR EPILEPTIKC

NIGHTMARE BUSTERS

Arcade Zone, l'équipe de petits Français installée à Londres depuis peu, est en train de terminer Nightmare Busters, un jeu haut en couleur sur la Super Nintendo. Cette dynamique équipe, à qui l'on doit le fameux Legend (en test dans ce numéro), a en effet décidé de s'attaquer à autre chose qu'au parcours-combat, et travaille sur un jeu de plates-formes où magie et action sont les mamelles du destin. Dans Nightmare Busters, vous avez la possibilité de jouer à deux simultanément. Votre personnage, une sorte de petit lutin coiffé d'un gibus, va parcourir plusieurs niveaux, tous très beaux et richement colorés. Il va sans dire que votre ami lutin va user de tous ses pouvoirs afin de sortir vivant de chacun des niveaux. Pour ce faire, il dispose non seulement de la magie mais aussi d'une arme aussi redoutable qu'étonnante, qui revêt la forme de cartes à jouer. Nightmare Busters n'est pas encore terminé, mais il promet déjà. Distributeurs français, à vos téléphones!

Le parcours de la forêt est jalonné de trésors. Dans les coffres, vous récolterez mille et un joyaux.

Prenez garde aux serpes des ennemis! Elles sont aussi tranchantes que les totems sont angoissants.

Vous voici maintenant sur les murailles du château. Notre héros utilise un pouvoir spécial afin de se sortir d'une délicate situation.

Outre les pouvoirs spéciaux, vous pouvez utiliser la magie. Ici, c'est celle de la tornade qui est utilisée.

Le mode 2 joueurs à l'intérieur du château: ce n'est pas le moment de faire un faux pas!

DEUX BOSS VALENT MIEUX QU'UN

Comme dans tous les jeux de plates-formes/action, les niveaux s'achèvent par une incontournable confrontation avec un affreux boss, toujours magnifiquement dessiné et terriblement dangereux.

Le boss de la forêt ressemble fort à un loup-garou. Gare aux morsures.

Voici maintenant le boss de la caverne. Dans les débris de stalactites et de stalagmites, vous affronterez un authentique cracheur de feu.

Avec CONSOLES+ et ACCLAIM

GAGNEZ UNE BORNE D'ARCADE MORTAL KOMBAT II, DES JEUX MK II, DES T-SHIRTS et DES CASQUETTES...

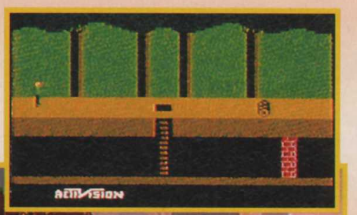
-RENDEZ-VOUS EN PAGE 8 POUR LE CONCOURS et SUR NOTRE BOOKLET MORTAL KOMBAT II POUR L'ÉPREUVE DU GRATTAGE.

PITFALL THE MAYAN ADVENTURE

ACTIVISION/SNIN-MD-MCD

octobre/novembre

Pitfall est apparu pour la première fois sur la première console de l'histoire des jeux vidéo, j'ai nommé la VCS 2600 d'Atari. Créé par David Crane, ce jeu a connu un grand succès. Vous dirigiez Harry, un éminent aventurier en vadrouille dans la jungle. Notre héros est de retour pour de nouvelles explorations sur Super Nintendo, Megadrive et Mega CD. Ces diverses versions devraient être disponibles simultanément entre fin octobre et début novembre. La noble mission de Harry: retrouver son père, qui a été kidnappé. Pour cela, il lui faudra courir, nager et sauter d'un bout à l'autre de la jungle luxuriante, à travers quatorze niveaux.



Pitfall, premier du nom, sur la console VCS 2600 d'Atari (1982).

Harry, pour retrouver l'auteur de ses jours, devra voler de liane en liane...

... ou combattre des guerriers mayans, tels que ce squelette.

AMIE LE PRO.

☎ 43 57 96 27

FESTIVAL DES PRIX !!!

600 F D'ACHAT DE JEUX D'OCCASION = 1 JEU GRATUIT**

* DANS LA COLONNE 150 F
* DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République)

NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF

3 DO

5 ECHANGES** GRATUITS DE JEUX — CADEAU

	+ 1 jeu	+ 2 jeux
3 DO		
NTSC	3690 F	3890 F
PAL	3990 F	4190 F

ACCESSOIRES
- Carte Full motion.....NC
- Manette .....349 F
- Pistolet .....379 F
- Joystick .....NC
- Convertisseur NTSC→PAL.....NC

PROMO : pour l'achat de 2 jeux neufs 3DO, manette ou pistolet - 10 %

JEUX À PARTIR DE 390 F

ALONE IN THE DARK	NIGHT TRAP
ANOTHER WORLD	POWER KINGDOM
BURNING SOLDIER	REAL PINBALL
DEMOLITION MAN	ROAD RASH
DR HAUZER	SCHOCK WAVE
DRAGON BALL 2	SERVEUR SHARK
DRAGON'S TALES	STAELLAR 7
JURASSIC PARK	TOTAL ECLIPSE
MAD DOG MAC CREE	TWISTER
MAD DOG MC CREE 2	VIRTUAL GUEST
MEGARACE	WHO SHUT JOHNY ROCK
MICROCOSM	WING COMMANDER

NINTENDO

2 ECHANGES** GRATUITS DE JEUX — CADEAU

	sans jeu	+ 1 jeu
SUP. NINTENDO		
FRANCAISE	590 F	690 F
AMERICAINE	890 F	990 F

ACCESSOIRES
- ASCII PAD .....99 F
- Supert Advantage 2 .249 F
- X Terminator 2 .269 F
- Adaptateur 60 Hz Fx ...99 F
- Câble Peritel .....99 F
- Transformateur ...99 F
- Multipad 6 j.....199 F
- Manette infrarouge..339 F

PROMO : 2 jeux neufs achetés = 1 adaptateur 60 Hz gratuit

JEUX NINTENDO

FINAL MATCH TENNIS 559 F	LUFIA.....449 F
HYPER VOLEY BALL....449 F	MEGA MAN X .....449 F
J. LEAGUE SOCCER.....549 F	MORTAL COMBAT 2 .489 F
SECRET OF MANA 2 ...499 F	MYSTIC QUEST .....399 F
DBZ 3 .....NC	R TYPE 3 .....449 F
FATAL FURY SPECIAL .549 F	SMACH TENNIS.....499 F
FIFA SOCCER .....390 F	STUN RACE FX.....470 F
LIVRE DE LA JUNGLE..489 F	STUNT RACE FX .....419 F
LEMMING S 2.....619 F	SUPER METROID.....359 F
WILD GUNS.....570 F	SUP STR FIGHTER 2 499 F
LES SCHTROUMPFS ....410 F	THE CHAOS ENGINE .449 F

MEGADRIVE

1 ECHANGE* GRATUIT DE JEUX — CADEAU

	+ 1 jeu	+ 3 jeux
MEGADRIVE		
MEGADRIVE 1	690 F	790 F
MEGADRIVE 2	790 F	890 F

ACCESSOIRES
- ASCII PAD .....99 F
- Supert Advantage 2 .249 F
- Câble Péritel .....99 F
- Alimentation .....99 F
- Action Replay...349 F
- Multipad .....199 F
- Manette 6 boutons..129 F
- Megakey II .....109 F

PROMO : 3 jeux neufs achetés = 1 adaptateur gratuit

JEUX SEGA

ART OF FIGHTING.....420 F	NHL HOCKEY 94.....389 F
DOUBLE DRAGON 5...439 F	PETE SAMPRAS.....449 F
DRAGON BALL Z 3.....549 F	SONIC 3.....449 F
DUNE 2.....449 F	STREET OF RAGE 3...449 F
FIFA SOCCER .....390 F	SUP STR.FIGHTER 2 .499 F
HAND BALL 94.....390 F	THE CHAOS ENGINE .429 F
JUNGLE BOOK.....449 F	THE HULK .....429 F
KING OF MONSTER 2 .439 F	THE LAST VICKING...449 F
LAND STALKER .....449 F	VIRTUA RACING.....590 F
MORTAL COMBAT 2 ...419 F	WOLFEN STEIN 3D.....NC
NBA JAM .....449 F	

OCCASIONS NINTENDO

SUPER NINTENDO (garantie 6 mois) 490 F
SUPER NES (garantie 6 mois) 690 F

NINTENDO 150 F	NINTENDO 200 F	NINTENDO 250 F	NINTENDO 300 F	NINTENDO 350 F	NINTENDO 390 F
ADDAM'S FAMILY	AXELAY	ALADDIN	AERO ACROBAT	ACTRAISER	ACTRAIZER II
ADVENTURE ISLAND	BEST OF THE BEST	ALIEN 3	BATTLE BLAZE	AGASSI	AGASSI
AMAGAZING TENNIS	DRAGON'S LAIR	ART OF FIGHTING	BOMBERMAN	CHPLIETER	BOMBERMAN 2
ANOTHER WORLD	F1 HERO	ASTERIX	CLAY FIGHTER	EMPIRE STICK BACK	BREATH OF FIRE
BATTLE CLASH	FATAL FURY	BATTLE BLAZE	CLAY MATES	EYE OF THE BEHOLDER	CHAOS ENGINE
CALIFORNIA GAMES 2	FINAL FIGHT 2	BATTLE TOADS	EQUIVOX	FIFA SOCCER	CLAVEZ
CAMEL TRY	FLYING HERO	BOB	ERIC CANTONA	GUPMON FIGHTER 2	DESERT FIGHTER
CHUCK ROCK	JURASSIC PARK	BUBSY	F1 POLE POSITION	HYPER VOLLEY BALL	DRAGON BZ III
DOONS DAY WARRIOR	LEMMINGS	DAFFY DUCK	FATAL FURY II	LEGEND	F1 GP3
DOUBLE DRAGON	MAGICAL QUEST	DRACULA	GOOF TROOP	LUFIA	FIGHTER HISTORY
EDF	MORTAL COMBAT	DRAGON BALL Z	LAMBORGHINI	MEGA MAN X	GORMON FIGHT
F ZERO	NHLPA HOCKEY	F1 CIRCUS	LOST VICKINGS	MUSCLE BOMBER	KNIGHT OF THE ROUND
HOOK	PARODUIS	FLASHBACK	MYSTIC QUEST	NBA SHADOWN	JOE MAC III
JAMES POND 2	POPULOUS	JIMMY CONNORS	NBA JAM	POP'N TWIN BEE	KNIGHT OF ROUND
KICK OFF	PRINCE OF PERSIA	MARIO ALL STARS	PSG	R TYPE III	MEGAMAN SOCCER
KRUSSKY'S FUN HOUSSE	RANMA 1/2 1	MARIO IS MISSING	SENSIBLE SOCCER	ROCK AND ROLL RACING	NHL HOCKEY
LETHEAL WEAPON	ROBOCOP 3	NIGEL MENSELL'S	SIDEKICKS	SCHTROUMPF	POOL
NBA ALL STAR	STAR WARS	RANTLA 1/2 2	SKYBLAZER	SECRET OF MANA	RANMA 1/2 4
PILOT WING	STAR WING	SONIC BLASTMAN	TOP GEAR 2	SUPER GOAL 2	STRIKER II
PILOTWINGS	TERMINATOR	STANLEY CUP	VAL D'ISERE	TOP RACCER	SOCCER SHOT OUT
SUPER OFF ROAD	TINY TOONS	STREET FIGHTER 2 TURBO	WINTER OLYMPICS	TOTAL CARNAGE	SUPER METROID
SUPER R-TYPE	TURTLE IN TIME	TOM ET JERRY	WIZARD OF OZ	TURN AND TURN	V BALL
SUPER SOCCER	YS 3	WORLD HEROES	WORLD CUP 94	WIZAR DRY	TURTLES FIGHTER
THUNDER BIRDS		ZELDA	ZOMBIES	YOUNG MERLIN	WILD TRACK
WING COMMANDER				ZOOL	

OCCASIONS SEGA

MEGADRIVE (garantie 6 mois) 390 F

MEGADRIVE 100 F	MEGADRIVE 150 F	MEGADRIVE 200 F	MEGADRIVE 250 F	MEGADRIVE 290 F
CASTLE OF ILLUSION	AFTER BURNER 2	ALADDIN	ETERNAL CHAMPION	ART OF FIGHTING
CHAKAN	BART SIMPSON'S	AMAZINF TENNIS	F1 POLE POSITION	BARE KNUCKER II
CRACK DOWN	BIOHASARD BATTLE	ANOTHER WORLD	FLASHBACK	CASTELVANIA
EMPIRE OF STEEL	CADASH	ASTERIX	FORMULA ONE	CHAOS ENGINE
ESWAT	CALIFORNIA	BOB	GUNSTAR HEROES	DUNE III
FIRE	GOLDEN AXE 2	COOL SPOT	JUNGLE STRIKE	FATAL FURY 2
GHOST BUSTER	GRAND SLAM	DESERT STRIKE	MICROMACHINE	FIFA SOCCER
JOE JAM & EARL	HANG ON	DRAGON'S FURY	NBA JAM	GOUFY'S
KID CAMELEON	HOME ALONE	ECCO	NBA SHADOWN	HULK
LEYNOS	JAMES BOND 007	ECCO THE DOLPHIN	PRINCE OF PERSIA	JAMES POND 3
MERCS	KING OF THE MONSTER	EUROPEEN CLUB SOCCER	RANGER X	KICK OFF 3
ONSLAUGHT	LOTUS TURBO CHALLENGE	FATAL FURY	ROCKET NIGHT	LAND STALKER
RAMPART	MARBLE MADNESS	GRANDSLAM	ROAD RASH 2	NBA JAM
SHASOW DANCER	PHANTASY STAR 2	JOHN MADDEN 93	ROLLING THUNDER 3	NHL HOCKEY 94
SHINOBI	PHELIOS	JURASSIC PARK	SF2	OUT RUNNERS
SONIC	QUACKSHOT	MEGALOMANIA	SONIC SPINBALL	PETE SAMPRAS
SPEED BALL 2	RAMBO 3	MORTAL COMBAT	THUNDER FACE IV	RAGNA CENTY
STREET OF RAGE	ROLLING THUNDER 2	PSG	TOURNAMENT FIGHTER	SPLATER HOUSE
STRIDER	SHADOW OF THE BEAST	ROAD RASH	WINTER OLYMPICS	SONIC 3
VACIS III	TALESPIN	ROLING THUNDER 2	WORLD CUP 94	STREET OF RAGE 3
WINGS & FURY	TAZ MANIA	STREET OF RAGE 2	ZOMBIES	SPIDERMAN X
	WORLD OF ILLUSION	TINY TOONS	ZOOL	SURTERANIA
				THE LOST VICKING
				VIRTUAL RACING

Nombreux jeux !!! GAME GEAR GAME BOY NES, et MASTER SYSTEME Nous contacter au 43 57 96 27

NEO -GEO

290 F
- ALPHA MISSION
- CYBER LIP
- MAGICIAN LORD
- RIDING HEROES

490 F
- 3 COUNT BOUT
- FATAL FURY 2
- SENGOKU 2
- WORLD HERO 2

690 F
- BASE BALL STAR 2
- FATAL FURY SPECIAL
- SIDE KICK
- VIEW POINT

Console 09/94

LES REPRISES D'AMIE

AMIE RACHETE AU COMPTANT :
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUESCARTOUCHES -

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !

A RETOURNER A : AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal..... Ville.....
Mon ordinateur ou ma console.....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

Désignation	Quantité	Prix	Montant
Frais d'envoi			
TOTAL			

Poste 60 F/Transportesse 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐CHEQUE ☐CCP ☐CARTE BLEUE Date d'expiration ☐☐/☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Date Signature ou commande sur papier libre

* pour l'achat d'une console neuve
** sur jeux d'occasion, échange valable jusqu'au 30/11/94 - Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28

Numéro 29

Numéro 30

Numéro 31

Numéro 32

Numéro 33

Numéro 34

RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 5 (451005) ☐
Numéro 6 (451006) ☐	Numéro 7 (451007) ☐	Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Numéro 10 (451010) ☐	Numéro 11 (451011) ☐
Numéro 12 (451012) ☐	Numéro 13 (451013) ☐	Numéro 14 (451014) ☐	Numéro 15 (451015) ☐	Numéro 16 (451016) ☐	Numéro 17 (451017) ☐
Numéro 18 (451018) ☐	Numéro 19 (451019) ☐	Numéro 20 (451020) ☐	Numéro 21 (451021) ☐	Numéro 22 (451022) ☐	Numéro 23 (451023) ☐
Numéro 24 (451024) ☐	Numéro 25 (451025) ☐	Numéro 26 (451026) ☐	Numéro 27 (451027) ☐	Numéro 28 (451028) ☐	Numéro 29 (451029) ☐
Numéro 30 (451030) ☐	Numéro 31 (451031) ☐	Numéro 32 (451032) ☐	Numéro 33 (451033) ☐	Numéro 34 (451034) ☐	

Je vous adresse la somme de 45F (dont participation aux frais) pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

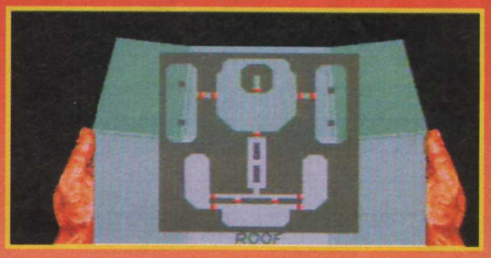
Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : ☐☐☐☐☐☐☐☐ (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

PREVIEWS

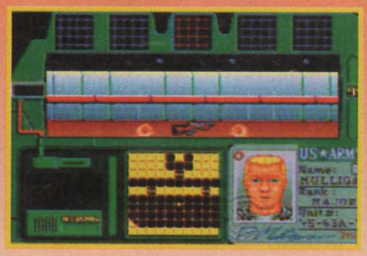
ZERO TOLERANCE

ACCOLADE/MD
septembre

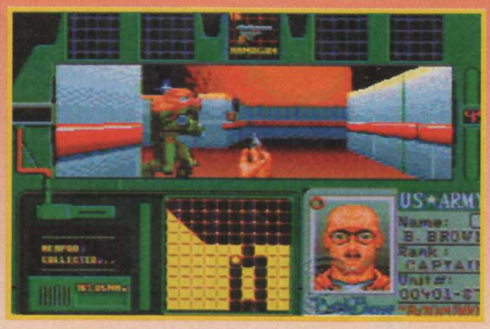
A première vue, Zero Tolerance semble être fortement inspiré de Wolfenstein 3D, ce méga-hit sur PC, SNIN et Jaguar. Dans ce nouveau jeu d'Accolade, il va falloir faire preuve de bon sens mais aussi de sang-froid. Perdu dans d'immenses labyrinthes, seul votre sens de l'orientation et votre aptitude à jouer de la gâchette vous permettront de vous en sortir indemne. En effet, de dangereux terroristes hantent chacun des couloirs du jeu. Voilà pour la petite histoire. Mais ce qui fait la grande originalité de Zero Tolerance, c'est certainement la possibilité de jouer à deux simultanément, avec deux téléviseurs ainsi que deux Megadrive reliées ensemble grâce à un petit câble spécial. Chacun des joueurs dispose donc de son propre écran: pratique, non? La possibilité de jouer en compétition ou main dans la main vous est maintenant offerte. Selon que vous aurez le cœur tendre ou l'âme d'un assassin...



A tout instant de la partie, il est possible de visualiser une carte du niveau, fort utile pour vous diriger dans les dédales du labyrinthe.



La première chose à faire dans ce niveau, c'est de s'armer. Et pourquoi pas avec un fusil à pompe, pour commencer?



Quand vos munitions seront épuisées, il vous faudra changer d'arme. Vous voici maintenant avec un pistolet automatique.

AXYOM

92 07 72 00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 11 À 19 heures

INFOS, PREVIEWS, NEWS, TIPS, COMMANDES, ...
24/24 HEURES, TAPE 36 15 ALLGAMES*AXYOM

TÉLÉPHONEZ : TOUS LES JEUX NINTENDO - SEGA - NEO GEO - CD 32 ...+ GOODIES DISPONIBLES
POUR REPRISE / ECHANGE JEUX ET CONSOLES D'OCCASION : TÉLÉPHONEZ

NEWS SNIN / SNES / SFC

MORTAL KOMBAT 2	TEL
STREET RACER	TEL
SUPER METROID	439
TURN AND BURN	TEL
MAXIMUM CARNAGE	TEL
LEGEND	399
LE LIVRE DE LA JUNGLE	TEL
DRAGON BALL Z 4	TEL
FATAL FURY SPE	TEL
APPLESEED	TEL
NOSFERATU	TEL
SUPER PARODIUS	TEL

NEWS MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2	TEL
ECCO 2	TEL
SEGA LOCK-ON	300

TOP SNIN

ALLADIN	399
CANTONA FOOTBALL	439
CHAOS ENGINE	449
CHOPLIFTER 3	389
DRAGON BALL Z 2	499
EQUINOX	379
F1 POLE POSITION 2	TEL
FIFA SOCCER	399
FLASHBACK	249
KICK OFF 3	449
LES SCHTROUMPFS	439
MEGAMAN X	459
MYSTIC QUEST LEGEND	TEL
NBA JAM	399
ROCK AND ROLL RACING	369
TMNT 5	499
WOLFENSTEIN 3D	379
WORLD CUP SOCCER 94	399
YOUNG MERLIN	379
ZELDA 3	369

TOP SFC / SNES

DRAGON BALL Z RPG	TEL
EXCITE STAGE 94	TEL
FIGHTER STORY	599
FINAL FANTASY 6	639
HUMAN GP 2	399
LEGEND OF MYSTICAL	569
POP N' TWINBEE 2	399
RANMA 1/2 4	449
SAILOR MOON R	599
SUPER FORMATION SOC. 94	569
ACTRAISER 2	TEL
ADAMS FAMILY 3	499
EMPIRE STRIKES BACK	399
STUNT RACE FX	499
SECRET OF MANA	499
SUPER STREET FIGHTER 2	479

TOP MEGADRIVE

ALLADIN	389
DRAGON BALL Z	489
CHAOS ENGINE	399
COMBAT CARS	359
DUNE 2	379
FATAL FURY 2	TEL
FIFA SOCCER	389
HULK	399
LANDSTALKER	389
NBA JAM	399
PETE SAMPRAS	399
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	359
SONIC 3	379
STREET OF RAGE 3	399
VIRTUA RACING VF	499
URBAN STRIKE	TEL
WORLD CUP 94	399
FANTASY STAR 4 (JAP)	499
SHADOW RUN(US)	399
SHINNING FORCE 2 (US)	399
SUPER STREET FIGHTER 2 (US)	489
STAR TREK NEXT GEN. (US)	399

TOP 3DO

ALONE IN THE DARK	449
BURNING SOLDIERS	599
DEMOLITION MAN	TEL
MEGARACE	TEL
MICROCOSM	TEL
ORION OFF ROAD	TEL
ROAD RASH	399
SHOCK WAVE	369
WHO SHOT JOHNNY ROCK	389

TOP GOODIES

DBZ CASSETTE VHS FRANCAIS	149
CARDS DBZ (10)	30
CD MUSICAL DBZ	TEL
FIGURINES DBZ	TEL

TRES GRAND CHOIX GOODIES, MANGAS, CD, FILMS...

DBZ, RANMA, SAILOR MOON	TEL

PROMOS

SUPER NINTENDO

ANOTHER WORLD	189
AXELAY	189
JURASSIC PARK	199
KICK OFF	199
LEMMINGS	189
PARODIUS	189
POPULOUS	199
BLUES BROTHERS	189
KRUSTY'S FUN HOUSE	189
MECHWARRIOR	189
PRINCE OF PERSIA	189
SUPER PROBOTECTOR	189
WING COMMANDER	199
SUPER R TYPE	189

MEGADRIVE

ARROW FLASH	199
ATOMIC ROBOKID	199
BATMAN RETURN'S	199
CAPTAIN AMERICA	199
CAPTAIN PLANET	199
CENTURION	199
CYBORG JUSTICE	199
DOUBLE DRAGON 2	199
F22 INTECEPTOR	199
JOHN MADDEN 2	199
RISKY WOODS	199

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES - LES PRIX SONT MODIFIABLES SANS PRÉAVIS

COMMANDEZ PAR TELEPHONE OU ENVOYEZ CE BON DE COMMANDE à AXYOM - BP 89 - 06102 NICE CEDEX 2

TITRES - précisez machine	prix
participation aux frais de port	+ 30
Total à Payer	

JE PAYE PAR : Chèque Bancaire ☐ CCP ☐
Mandat-lettre ☐ Au facteur à réception (en rajoutant 40 F) ☐

Nom.....
Adresse.....
.....
CP.....Ville .....
Tél.....

C+35

ENVOYEZ CE COUPON POUR UN CATALOGUE COMPLET GRATUIT, EN PRÉCISANT VOTRE MACHINE.

LIVRAISON COLISSIMO

PAIEMENT PAR Carte BLeue / Interbancaire Date d'expiration :
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| |_|_|_|_|_|_|

Signature obligatoire

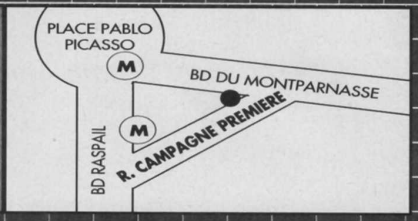
STOCK GAMES

1 ere CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASIONS À PARIS !!!!

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES GARE DE L'EST
23, rue d'Abbeville
75009 PARIS
Tél. : (1) 44 63 02 49
Métro Poissonnière ou Gare de l'Est

STOCK GAMES MONTPARNASSE
4, rue Campagne-Première
75014 PARIS
Tél. : (1) 43 35 32 10
Métro Raspail ou Vavin



SUPER FAMICOM

NBA ALL STAR	199F
HAMMERING HARRY	299F
SUPER R-TYPE III	299F
TETRIS GAIDEN	399F
MUSCLE BOMBER	499F
NOSFERATU	589F
WORLD HEROES 2	629F
SAMOURAI SPIRIT	629F
FATAL FURY SPECIAL	629F

DRAGON BALL Z 4 629 F

SUPER NES

MEGAMAN X	399F
TETRIS 2 BOMBLIS	429F
STUNT CAR FX	449F
BOMBERMAN 2	479F
MAXIMUM CARNAGE	479F
DRAGON	499F
SLAM MASTER	499F
SOCCER SHOOTOUT	499F
BREATH OF FIRE	499F
SOULBLAZER 2	499F
LORD OF THE RINGS	499F
SPIKE MAC FANG	499F
SUPER STREET FIGHTER	499F

MEGADRIVE

PETE SAMPRAS TENNIS	379F
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	389F
DUNE 2	429F
LAND STALKER	429F
DRAGON	449F
SHINNING FORCE 2	449F
RAGNACENTI	479F
DRAGON BALL Z	499F
SUPER STREET FIGHT.	499F

MORTAL KOMBAT 2 429 F

CONSOLES ET ACCESSOIRES

SUPER GAME BOY US	479F
PC ENGINE GT	1290F
NEO GEO SEULE	1690F
JOYSTICK NEO GEO	449F
MEMORY CARD	229F
QUINTUPLEUR NEC	79F
JOYPAD NEC	79F
ALIMENTATION SNES	99F
ALIMENTATION 9V/1A MD/NG	129F
CABLE RGB SNES/SFC	99F
QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC	179F
JOYPAD SUPER NINTENDO	79F
2 JOYPAD SNIN INFRA - ROUGE	249F
2 JOYPAD MD INFRA - ROUGE	249F
ACTION REPLAY 2 SNIN	349F
ACTION REPLAY 2 MD	349F
NITRO 2 ADAPTATOR UNIV. MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F

3DO FZ1

3DO PAL VERSION + 2 JEUX	3990F
JOYPAD SUPLEMENT 3DO	349F
JOHN MADDEN FOOT 94	149F
LEMMINGS	349F
ROAD RASH	389F
FIFA SOCCER	389F
SHOCK WAVE	389F
MEGARACE	389F
ALONE IN THE DARK	389F
ORION OFF ROAD	429F
WAY OF THE WARRIOR	429F
DRAGON BALL Z	TEL

GRAND CHOIX DE JEUX D' OCCASIONS !!!

SUPER NINTENDO

EQUINOX	349F
SKYBLAZER	349F
WOLFENSTEIN 3D	349F
FIFA INT SOCCER	399F
HYPER VOLLEY BALL	449F
JUNGLE BOOK	479F
ACTRAISERS 2	479F
FATAL FURY 2	479F
F1 POLE POSITION 2	499F
DRAGON BALL Z N°3	529F

MORTAL KOMBAT 2 489 F

NEC

ARCADE CARD DUO + F. FURY 2	990F
FATAL FURY CD	399F
ART OF FIGHTING CD	399F
FATAL FURY SPECIAL CD	479F
WORLD HEROES 2 CD	479F
BRANDISH CD	479F
DRAGON KNIGHT 3 CD	479F
NADIA CD	479F

DRAGON BALL CD 479 F

NEO GEO

TOP HUNTER	1290F
ART OF FIGHTING 2	1290F
WORLD HEROES 2 JET	1290F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F

3615 code STOCK GAMES

SERVICE APRES-VENTE
REPARATION
MODIFICATION
DE VOS CONSOLES, C' EST AU
48.05.48.23
CHEZ STOCK GAMES

SERVEUR STOCK GAMES 36 68 30 36
INFORMATIONS/NEWS/MATERIELS/OCCASIONS

Réservez, commandez par téléphone ou minitel et payez par CB !

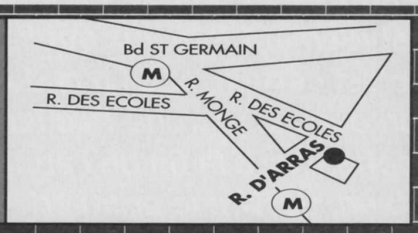
Horaire d'ouverture : Du Lundi au Samedi de 10 h 30 à 13 h 00 et de 14 h 00 à 19 h 00

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET CONSOLES AUX
** MEILLEURS PRIX **
TOUS NOS JEUX ET CONSOLES SONT
** TESTES ET GARANTIS **

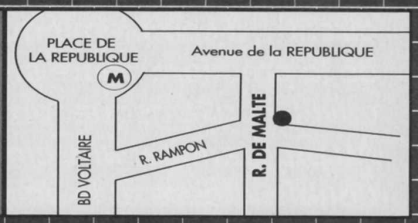
STOCK GAMES

Le Spécialiste des Jeux Vidéo

STOCK GAMES JUSSIEU
3, rue d'Arras
75005 PARIS
Tél. : (1) 44 07 04 61
Métro Cardinal Lemoine - Jussieu



STOCK GAMES REPUBLIQUE
44, rue de Malte
75011 PARIS
Tél. : (1) 48 05 48 23
Métro République



SNES - SNIN OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
SUPER NINTENDO SEULE	300F	499F
STREET FIGHTER 2	30F	69F
WWF WRESTLEMANIA	50F	129F
PILOTWINGS	50F	129F
SUPER R-TYPE	50F	129F
E.D.F	70F	149F
ADDAMS FAMILY	70F	149F
BART' S NIGHTMARE	70F	149F
UN SQUADRON	70F	149F
CASTLEVANIA IV	70F	149F
ROAD RUNNERS	70F	149F
SUPER TENNIS	70F	149F
SUPER SOCCER	70F	149F
F ZERO	70F	149F
GHOULS AND GHOSTS	70F	149F
ANOTHER WORLD	70F	149F
SUPER WING COMMANDER	70F	149F
SPIDERMAN	70F	149F
AXELAY	70F	149F
STAR WING	70F	149F
DRAGON' S LAIR	70F	149F
KICK OFF	70F	149F
KING ARTHUR	70F	149F
WORLD CLASS BASKET	70F	149F
STAR WARS	70F	149F
SUPER ALESTE	70F	149F
BEST OF THE BEST	70F	149F
JURASSIC PARK	70F	149F
DRAGON BALL Z JAP	100F	199F
ALIEN 3	100F	199F
TORTUES NINJA	100F	199F
SUPER PROBOTECTOR	100F	199F
ADVENTURE ISLAND	100F	199F
JOE AND MAC	100F	199F
KRUSTY' S FUN HOUSE	100F	199F
TOP GEAR	100F	199F
ALADDIN	100F	199F
STREET FIGHTER 2 TURBO	100F	199F
FIGHTING SPIRIT	100F	199F
MORTAL KOMBAT	100F	199F
MARIO ALL STARS	100F	199F
MR NUTZ	120F	249F
COOL SPOT	120F	249F
MAGICAL QUEST	120F	249F
MARIO KART	120F	249F
BUBSY	120F	249F
NHLPA HOCKEY 93	150F	249F
NIGEL MANSELL	150F	299F
SIM CITY	150F	299F
PSG	150F	299F
BOMBERMAN 93	150F	299F
POCKY AN ROCKY	150F	299F
F1 POLE POSITION	150F	299F
RANMA 1/2 2	150F	299F
MECHWARRIORS	150F	299F
FLASHBACK	150F	299F
DRAGON BALL Z N'3 JAP	170F	349F
YOUNG MERLIN	170F	349F
MYSTIC QUEST	170F	349F

NEO GEO OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
NEO GEO SEULE	900F	1290F
NEO GEO + 1 JEU A 299F	- - - -	1490F
NAM 1975	150F	299F
CYBER LIP	150F	299F
KING OF THE MONSTER	150F	299F
MAGICIAN LORD	150F	299F
SUPER SPY	150F	299F
RIDING HERO	150F	299F
BLUE'S JOURNEY	170F	349F
BASEBALL 2020	170F	349F
NINJA COMBAT	170F	349F
BURNING FIGHT	170F	349F
JOY JOY KID	200F	399F
ALPHA MISSION 2	200F	399F
SENGOKU	200F	399F
BASE BALL STAR	200F	399F
GHOST PILOTS	200F	399F
FATAL FURY	200F	399F
CROSSED SWORD	200F	399F
WORLD HEROES	200F	399F
ART OF FIGHTING	250F	499F
ROBO ARMY	270F	549F
THREE COUNT BOUT	270F	549F
EIGHT MAN	270F	549F
TRASH RALLY	270F	549F
FATAL FURY 2	270F	549F
SENGOKU 2	300F	599F
WORLD HEROES 2	300F	599F
MUTATION NATION	300F	599F
SOCCER BRAWL	300F	599F
FOOTBALL FRENZY	300F	599F
BASEBALL STAR 2	350F	699F
LAST RESORT	400F	799F
SUPER SIDEKICKS	400F	799F
SPINMASTER	400F	799F
VIEW POINT	450F	899F
FATAL FURY SPECIAL	550F	999F
SAMOURAI SHODOWN	600F	1099F
ART OF FIGHTING 2	700F	1199F

MEGADRIVE OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
MEGADRIVE SEULE	200F	399F
ALTERED BEAST	20F	49F
SONIC	20F	49F
STRIDER	40F	99F
SPIDERMAN	40F	99F
BATMAN RETURNS	40F	99F
ARROW FLASH	40F	99F
ZERO WING	40F	99F
ESWAT	40F	99F
QUACKSHOT	50F	129F
STREET OF RAGE	50F	129F
WORLD CUP ITALIA 92	50F	129F
FANTASIA	50F	129F
CASTLE OF ILUSSION	50F	129F
FORGOTTEN WORLD	50F	129F
FATAL REWIND	50F	129F
SHINOBI	50F	129F
SHADOW OF THE BEAST	70F	149F
F22 INTERCEPTOR	70F	149F
TERMINATOR 2	70F	149F
SONIC 2	70F	149F
MICKEY AND DONALD	70F	149F
OLYMPIC GOLD	70F	149F
SKITCHIN	100F	199F
SPLATTER HOUSE 2	100F	199F
HAUTING	100F	199F
EUROPEAN CLUB SOCCER	100F	199F
SUNSET RIDERS	100F	199F
STREET OF RAGE 2	100F	199F
JURASSIC PARK	100F	199F
THUNDER FORCE 4	120F	249F
FATAL FURY	120F	249F
COOL SPOT	120F	249F
ALADDIN	120F	249F
FLASH BACK	120F	249F
STREET FIGHTER 2'	120F	249F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	120F	249F
MORTAL KOMBAT	120F	249F
ETERNAL CHAMPION	150F	299F

NEC OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
CORE GRAFX SEULE	200F	399F
CYBER CORE	30F	69F
DRAGON SPIRIT	30F	69F
TOY SHOP BOYS	40F	99F
VIGILANTE	40F	99F
RABIO LEPUS SPECIAL	40F	99F
1943	40F	99F
CYBER COMBAT POLICE	50F	129F
POWER ELEVEN	50F	129F
PC KID 2	50F	149F
FINAL MATCH TENNIS	100F	199F

GAME BOY OCCASIONS

	ACHAT	VENTE
GAME BOY SEULE	100F	199F
MARIO LAND	40F	99F
DOUBLE DRAGON	40F	99F
NEMESIS	40F	99F
TRACK AND FIELD	40F	129F
GARGOYLE' S QUEST	40F	129F
JOE AND MAC	40F	129F
DR FRANKEN	40F	129F

LYNX OCCASIONS

+ DE 22 TITRES DIFFERENTS DISPO !!!

MCD - 3DO OCCASIONS

GRAND CHOIX - NOUS CONSULTER

NOUVEAU !!!
VENTE EN GROS SUR LES JEUX D' OCCASIONS ET NEUFS - FRANCHISE
REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS
TEL : (1) 44.07.04.61
FAX : (1) 43.29.42.15

Livraison colissimo en 24 h ou 48 h
dans la limite des stocks disponibles

Toutes les marques citées sont des marques déposées
Tous les jeux sont testés et garantis

BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
44 RUE DE MALTE 75011PARIS - TEL : (1) 48.05.48.23

RC PARIS B 928388268

C+35

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
CP : ..... VILLE : ..... TEL : .....

REGLEMENT
- CARTE BLEUE ❑
N° CARTE BLEUE |_|_|_|_|
|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|
DATE D'EXPIRATION |_|_|_|_|
- MANDAT-LETTRE ❑
- CONTRE REMBOURSEMENT ❑ SIGNATURE
- CHEQUE ❑

TITRES	CONSOLES	QT	PRIX

FRAIS DE PORT + 30 F (CONSOLES + 50 F)
(RAJOUTER 50 F POUR CONTRE-REMBOURSSEMENT)

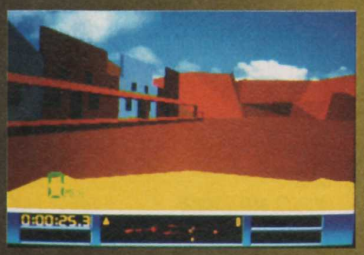
LE JAGUAR, LA

Devant le séisme médiatique qui ébranle l'univers vidéoludique, avec la 32X et la Saturn de Sega mais aussi avec l'Ultra 64 de Nintendo (nouveau nom de la Reality; cf article dans "Japon en direct"), il semblerait que le Jaguar ait été trop rapidement jeté aux oubliettes. Que les fans de la première heure se rassurent, cette fois-ci, c'est certain, la 64 bits d'Atari a pris son envol, et elle risque fort de se tailler la part du lion dans le marché très fermé des jeux vidéo. Au programme: une cinquantaine de nouveaux softs d'ici à la fin de l'année, un lecteur CD double vitesse et le Voice/Data Modem. Atari ra bien, qui rira le premier! ***NIIICO***

LES NOUVEAUX SOFTS...

Les premiers de ceux qui ont fait confiance à Atari n'ont guère eu, une année durant, que quatre ou cinq jeux à se mettre sous la dent. Qu'ils se tranquillisent: une cinquantaine de nouveaux softs devraient faire leur apparition en France d'ici à Noël! Du sport, avec Hard Ball III (base-ball), Troy Aikman Football, Brutal Sports Football et Arena Football (football américain), Brett Hull Hockey (du hockey sur glace, déjà connu des possesseurs de SNIN), Checkered Flag (formule 1) et, enfin, Barkley Basketball et White Men Can't Jump (basket). Les jeux de baston sont aussi à l'honneur: Ultra Vortex, Kasumi Ninja et Double Dragon V. L'action n'est pas en reste avec Flashback, Battlezone 2000, Dragon's Lair, Alien VS Predator, Doom (élu meilleur jeu de l'année 1993 par la presse anglaise), Rise of the Robots, Commando, Gunship 2000, Raymen, Zool 2 ou encore Bubsy. La liste est longue... Faites-vous à l'idée de casser votre tirelire!

Toujours Checkered Flag. Accrochez-vous, les courbes sont parfois vicieuses.



Club Drive vous invite à voyager à travers les Etats-Unis.

Raymen bénéficie de graphismes incroyables...

... et d'animations carrément démentielles.

Alien VS Predator: le jeu est sur le point d'être terminé. Depuis le temps qu'on vous en parle...

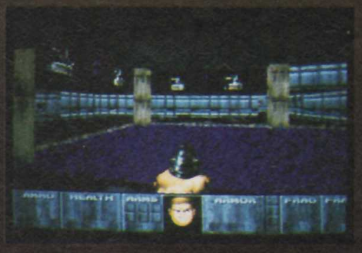
Checkered Flag est très proche du célèbre Virtua Racing... mais version arcade SVP!

Iron Soldiers, frère jumeau de Cybersled.

Bubsy manque quelque peu de couleurs pour une 64 bits.

MIEUX VAUT TARD QUE MAUVAIS

Ils ne sont pas fous chez Atari: au lieu de se lancer corps et âme dans une frénétique diffusion de softs bidon qui feraient plaisir à notre tant aimé Ze Killer, Atari observe la stratégie de chacun de ses concurrents afin de produire des softs d'une qualité optimale. Checkered Flag, par exemple, la première simulation de formule 1 sur Jaguar, a vu sa sortie retardée de plusieurs mois à cause du célèbre Virtua Racing, de Sega, sur Megadrive. Les programmeurs d'Atari ont amélioré et repensé la jouabilité en fonction du produit concurrent. Une chose est certaine: Atari ne tient pas à faire de mauvais pas, et c'est tant mieux pour nous! Qu'est-ce que vous voulez, c'est ça le métier.



Le célèbre Doom est en cours d'adaptation sur Jaguar. Prometteur!

Kasumi Ninja sera plus sanglant que Mortal Kombat II, c'est certain!

PREUVE PAR 64

Rise of the Robots devrait prendre toute son ampleur avec la qualité graphique du Jaguar.

Dragon's Lair sera l'un des premiers jeux sur CD-Rom.

LE VOICE/DATA MODEM

France Telecom va être vraiment heureux d'apprendre la mise sur le marché du Voice/Data Modem. Cette extension, qui se branche sur le Jaguar, va vous permettre de jouer à plusieurs sur un même jeu et ce grâce à votre ligne de téléphone... bonjour les factures! Les premiers jeux qui disposeront de cette extension seront Club Drive, une simulation de course de voitures en 3D temps réel, Iron Soldier, un jeu comparable au génial Cybersled, lui aussi en 3D surface pleines et temps réel et, enfin, le fabuleux Doom, que vous pourrez pratiquer jusqu'à trente-deux à la fois... Sidérant, non?

LE LECTEUR CD

Puisqu'il est fabriqué par Philips USA, Atari est sûr de la qualité de son produit! Ce lecteur double vitesse supporte trois types de standard: le premier, on s'en doute, est le CD-Rom. Pas moins de 790 Mb de données seront disponibles sur chacun des CD-Rom (je rappelle qu'une cartouche de jeu d'une console 16 bits contient en moyenne 16 Mb de données et au maximum 40!). Le deuxième standard est le CD audio. Il vous sera donc possible d'écouter vos disques favoris sur votre Jaguar. Enfin, le dernier, et non le moindre, vous offre la possibilité de regarder des films (formats MPEG 1 et MPEG 2) via le Jaguar, et ce grâce à une cartouche spécifique qui s'insère dans le lecteur CD. Celui-ci dispose de la technologie Cinepak, autrement dit de 24 images par seconde plein écran. Cette technologie permet aux développeurs d'intégrer plus de trois heures de séquences vidéo dans leurs jeux... Affolant! Par ailleurs, un petit gadget, Virtua Light Machine, provoque des effets visuels impressionnants en fonction de la bande audio... Hallucinant! Sachez aussi que le lecteur CD est équipé du port cartouche, ce qui vous permettra de sauvegarder vos parties ou votre score quand bon vous semblera... Pratique! La sortie officielle du lecteur CD est prévue en novembre aux Etats-Unis et au début de 1995 en Europe. Comme une cerise sur la gâteau, je vous ai gardé le meilleur pour la fin: Atari annonce un prix de 199 dollars pour le lecteur CD (le prix en France devrait être de 1 999 francs)... Alléchant!

Le voici, le voilà: le lecteur CD du Jaguar. Design parfait respectant harmonieusement les lignes de la console.

Le même lecteur, cette fois-ci capot ouvert.

LES NOUVEAUX MONSTRES EN CHIFFRES

	JAGUAR	3DO	SNIN	MD
Microprocesseur principal	64 bits	32 bits	16 bits	16 bits
Animation (en millions de pixels/seconde)	850	64	1	1
Nombre de couleurs	16,7 M	16,7 M	256	64
Nombre de coprocesseurs	5	4	2	2
Son 16 bits qualité CD	oui	oui	non	non

GEMU OTAKU
La Vente par Correspondance la plus jap !!!

54, rue Sainte-Anne - 75002 PARIS
Tel : 16 (1) 42.96.00.67
Fax : 16 (1) 42.74.33.49.

Catalogue sur Minitel *
36 15 Club VPC. Tapez GEMU OTAKU
Catalogue sur téléphone *
Tel : 16 (1) 36.68.03.20. Code 330
Envoi de notre catalogue sur demande
(envoyer 10 F en timbres pour expédition)

NEO GEO
Achat - Vente - Echange

SUPER FAMICOM

Kiki Kataï 2	590	Fatal Fury Special	TEL
Art of Fighting 2	TEL	World Heroes 2	549
Virtual P IV	590	Yuyu Hakusho 2	590
Bomberman 2	490	Super St. Fighter 2	549
Secret of Mana	TEL	Ranma 4	490
Sailor Moon R	650	Samouraï Shodown	TEL
Mortal Kombat 2	TEL	100 % Cotton	499

NOUVEAUTÉ
DBZ 3 Action Game (4)
690 F maximum

Choix varié de...
MANGAS
ART BOOKS
COMPACT DISCS
K7 VIDÉO
LASER DISCS : sur commande
FIGURINES
CARTES
POSTERS
Nouveauté :
DBZ N°38
Retour de Broly

BON DE COMMANDE
à retourner à GEMU OTAKU

désignation de l'article	qté	prix
Total (+30 F d'envoi)		

C+35

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Ville : .....
CP : /_/_/_/_/_/
Tel : .....

Règlement
O chèque
O CCP
O Contre-rembt : 60 F (téléphoner)
Signature :

Wolfenstein 3d

Qui n'a jamais entendu parler du célèbre Wolfenstein 3D? Ce jeu mythique, bien connu des possesseurs de compatibles PC et, plus récemment, des nintendomaniaques, vient d'être adapté sur la 64 bits d'Atari. Le résultat est décapant!

Le scénario, vous le connaissez certainement, mais il est bon d'en rappeler brièvement la trame: B.J. Blazkowicz, fameux agent des forces spéciales du gouvernement américain, est l'homme des missions dangereuses. Ses supérieurs lui ordonnent de partir pour le château de Wolfenstein, au fin fond de l'allemagne hitlérienne. Votre but: parcourir et nettoyer les trente niveaux du château afin d'éliminer le Führer en personne. Simple et très gore! Contrairement à la version Super Nintendo, Atari propose dans cette cartouche le même jeu que la version PC, c'est-à-dire du sang à gogo à chaque fois qu'un soldat allemand est tué, des croix gammées et des portraits d'Adolphe Hitler un peu partout sur les murs des couloirs du château: aucune censure ne vient altérer la vérité historique, ni frustrer vos appétits de violence. Je vous laisse maintenant pénétrer dans l'antre du diable, lequel n'a pas de cornes mais une petite moustache.

PAS DE CENSURE!

Une chose est certaine, quand on joue à Wolfenstein 3D sur Jaguar, il faut avoir le cœur bien accroché. Chez Atari, la censure n'a pas lieu d'être: chaque ennemi abattu nage dans une mare de sang. Slurp!

"Œil pour œil, dent pour dent", semble vous dire ce SS. N'écoutez que votre instinct destructeur et envoyez-lui quelques rafales de 65 mm dans l'estomac.

Voici un garde d'élite en train de goûter aux pruneaux façon B.J. Blazkovicz. Il y ajoute beaucoup de sauce!

Dans la vie, il faut savoir partager. Notre ami Blazko' est en train de distribuer quelques plombs aux officiers du coin. Sympa, non?

C'est avec le lance-flammes que je suis parvenu à terminer le jeu. Utilisez-le contre les boss...

AVIS

NIIICO

Cette version de Wolfenstein 3D est certainement la meilleure: les graphismes sont d'une finesse rarement égalée, la bande-son est angoissante à souhait, l'animation rapide et fluide (appuyez sur le bouton pour courir, vous allez être éberlué). Si la version SNIN souffrait de graphismes très pixellisés, il n'en est rien dans celle-ci, et ce grâce à une qualité graphique exceptionnelle (c'est une 64 bits, non?). De plus, une pile de sauvegarde permet d'enregistrer trois parties différentes. Allez, inutile de tergiverser, Wolfenstein 3D sur Jaguar est le jeu à posséder!

ID SOFTWARE/ATARI
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURE-ACTION

PRESENTATION	**83%**
Un écran-titre exceptionnel et une démo des quelques niveaux du jeu.	
GRAPHISMES	**86%**
Une finesse exemplaire, une multitude de détails croustillants.	
ANIMATION	**90%**
Jamais de ralentissement même quand l'écran est chargé de sprites. Rapide et fluide.	
MUSIQUE	**88%**
Il y en a une par niveau. Des mélodies simples qui vous gèlent les sangs.	
BRUITAGES	**92%**
Les différentes armes pètent le feu, les Allemands hurlent "Achtung!": excellent!	
DUREE DE VIE	**88%**
Grâce aux quatre niveaux de difficulté, vous reviendrez souvent sur cette cartouche.	
JOUABILITE	**90%**
Bien que la manette Atari soit un peu imposante, on arrive facilement à jouer.	
INTERET	**93%**
De quoi vous donner envie d'acheter un Jaguar. Si vous commencez à y jouer, vous n'en décollerez pas.	

ESPACE 3 News

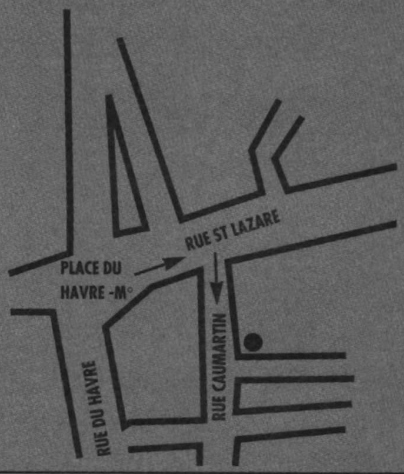
N° 12 - Septembre 1994

ESPACE 3 PARIS

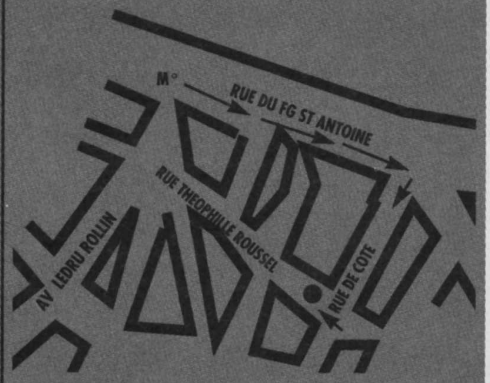
2 BOUTIQUES POUR TOUJOURS MIEUX VOUS SERVIR :

Pour y aller, suivez la flèche !

ESPACE 3
64 Rue Caumartin - Paris 9
Tél : 42 81 46 22
Métro : HAVRE CAUMARTIN



ESPACE 3
2 Rue Théophile Roussel - Paris 12
Tél : 43 45 93 82
Métro : LEDRU ROLLIN



JAGUAR

DISPO CHEZ ESPACE 3

- La JAGUAR VERSION FRANCAISE AVEC CYBERMORPH **2.190F**

Arrivée de nouveaux jeux JAGUAR, en Septembre.

NEO GEO

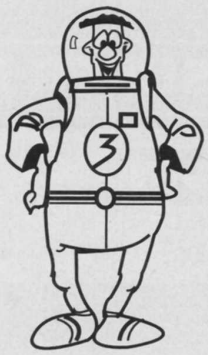
Dès Octobre, une rubrique réservée aux possesseurs d'un numéro de Membre, sur le 36.15 ESPACE 3. Vous y trouverez la liste des articles, avec les prix spéciaux FAN CLUB NEO GEO, ainsi que les coups secrets de vos jeux préférés et bien d'autres surprises. *Rendez-vous en Octobre !*

ESPACE 3 - LE HERO DES PRIX 3DO

La 3DO, à partir de 3.290 F le modèle NTSC, en 220 Volts, sans transformateur externe. Modèle version PAL, avec transcodeur interne : 3.690 F, livré avec CRASH & BURN. Notice en français, prise Péritel, garantie 1 an pièces et main d'oeuvre.

A NE PAS RATER - ARRIVAGE DE NOUVEAUX TITRES A DES SUPERS PRIX, EN SEPTEMBRE

LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES



A PARIS 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
64 rue Caumartin /9e
TEL : 42 81 46 22
A LILLE 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
A DOUAI 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
A STRASBOURG 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
A BORDEAUX 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
VPC Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

ARRIVEE MASSIVE D'ARTICLES DRAGON BALL Z

☞MANGA	35 F
☞ MANGA COULEUR	79 F
☞CD MUSICAUX	149 F
☞POSTER	49 F
☞PUZZLE 500 PIECES	99 F
☞RAMICARDS à partir de	5 F
☞CAHIERS	39 F
☞FIGURINES	39 F
☞MAGNETS	15 F
☞PINS	15 F
☞JEUX DE 54 CARTES	99 F

Et de nombreux autres articles.

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC
DIDIER - BERTRAND - PATRICIA

ESPACE 3 games

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise péritel + 1 manette
890 F
SUPER NES USA
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
990 F
MANETTE SUPER 4 — 99 F

ACTRAISER 2**	495,00
ADAMS FAMILY VALUE	539,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	299,00
BRAIN LORD	539,00
BREATH OF FIRE	539,00
BUBSY	299,00
CHOPLIFTER 3	449,00
CLAYMATE	495,00
DEATH AND RETURN OF SPIDERMAN	590,00
DOUBLE DRAGON 5	539,00
DRACULA	249,00
DR FRANKEN	249,00
FATAL FURY 2	539,00
FINAL FANTASY 2	549,00
INSPECTOR GADGET	399,00
JIM POWER : THE LOST DIMENSION	299,00
JOHN MADDEN 94	495,00
KING OF DRAGON	549,00
LEGEND	495,00
LEMMINGS 2	549,00
LETHEL ENFORCER + GUN	495,00
LIBERTY OF DEATH	495,00
LUFIA	495,00
MEGAMAN SOCCER	**299,00**
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	299,00
MIGHT AND MAGIC 3	TEL
NOBUNAGA AMBITION	399,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
PIRATES OF DARK WATER	299,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	399,00
SECRET OF MANA*	549,00
SIDE POCKET	495,00
SIM ANT	395,00
SIM EARTH	395,00
SOUL BLAZER : ILLUSION OF GAIA	549,00
STAR STREK NEXT GENERATION	399,00
STREET COMBAT	199,00
STUNT RACE FX	495,00
SUPER METROID	449,00
SUPER STREET FIGHTER	**539,00**
TALES OF SPIKE MC FANG	495,00
TETRIS 2	449,00
TURN N BURN	539,00
ULTIMA FALSE PROPHET	399,00
ULTIMA RUINES OF VIRTUE 2	549,00
UTOPIA	299,00
WIZARDRY 5	249,00

*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ AD29 TURBO :PRIX 99 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 49 F AVEC DEUX JEUX ACHETES : GRATUIT
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

GENIAL !!!

LE COIN DES PROMOS !

SUPER PROMO SUPER NES !

SUPER TURICAN	199,00
TERMINATOR	149,00
COOL WORLD	199,00
POWER MOVES (POWER ATHLETE)	149,00
FATAL FURY	249,00
GHOULS AND GHOSTS	149,00
SUPER STREET FIGHTER	539,00
AMERICAN GLADIATOR	149,00
NHL 94	249,00
RUN SABER	199,00
TOYS	149,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	99,00
LETHAL WEAPON 3	149,00
STAR FOX	199,00
NBA SHOWDOWN	349,00
PRINCE OF PERSIA	199,00
OUTLANDER	149,00
AMAZING TENNIS	149,00
GRADIUS III	149,00
STREET FIGHTER 2	149,00
WOLFCHILD	149,00

GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 390 F	
IMPERIUM	149,00
OUT OF THIS WORLD	199,00
RAMNA 1/2 1	299,00
BLUES BROTHER	149,00
BRASS NUMBER	149,00
DEAD DANCE	149,00
SPACE ACE	199,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	149,00
HUMAN GP	199,00
ROYAL CONQUEST	149,00
DRAGON BALL Z 3 : ACTION GAME 2 :	399 F
STAR WARS	199,00
RUSHING BEAT	149,00
TINY TOON	**199,00**
SUPER PINBALL	299,00
RUHING BEAT SHURA	**199,00**
LOONEY TOON	199,00
SUPER GAME BOY	TEL
RAMNA 1/2 4	**399,00**
SUPER VOLLEY BALL TWIN	199,00
MAGIC JHONSON SUPER DUNK	199,00
MARIO ET WARIO	199,00
POWER ATHLETE	199,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ Alimentation + Prise péritel — 1390 F
SUPER FAMICOM
+ 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F) — 1790 F

ART OF FIGHTING*	299,00
ASTRO GOGO	299,00
BASTARD	399,00
COTTON 100%	**490,00**
DRAGON BALL Z 3* (ACTION GAME 2)	**399,00**
DRAGON QUEST 1/2	490,00
DRAGON BALL Z 4 : ACTION GAME 3	**TEL**
EYE OF THE BEHOLDER	299,00
FATAL FURY SPECIAL	690,00
F1 CIRCUS 2	390,00
FAMILY TENNIS	299,00
FINAL FANTASY 6	690,00
FIRE EMBLEM	490,00
GOEMON FIGHT 2	490,00
HOKUTO NO KEN 7	390,00
HUMAN GP 2	590,00
KIKI KAI KAI 2	590,00
MACROSS	490,00
MADARA 2	399,00
OLIVE ET TOM 4	399,00
RAMANCING SAGA 2	590,00
RAMNA 1/2 2	299,00
RAMNA 1/2 3	490,00
RAMNA 1/2 4	**399,00**
R TYPE 3*	399,00
SAILOR MOON R	590,00
SAMOURAI SPIRIT	690,00
SOCCER KID	299,00
SONIC BLASTMAN 2	490,00
SUPER BOMBERMAN 94	**490,00**
SUPER PUYO PUYO	549,00
TWIN BEE 2	399,00
WORLD HEROE	299,00
YUYU HAKUSHO 2	449,00

NEC

PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3

DUO R — 1990 F

QUELQUES EXEMPLES :	
BALLISTICK	49,00
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES	399,00
BURAI 2	149,00
CIBER CITY ODEON	69,00
DARIUS PLUS	69,00
DRACULA X	399,00
DRAGON BALL Z	549,00
EMERAL DRAGON	399,00
FAR EAST EDEN	249,00
FINAL SOLDIER	99,00
FORMATION SOCCER J.LEAGUE	279,00
GOMOLA SPEED	69,00
LDIS	69,00
LEGEND OF XANADU	399,00
MARTIAL CHAMPION	249,00
NEW ADVENTURE ISLAND	99,00
PARASOL STAR 2	99,00
PC KID ROCKABILITY	199,00
RABIO LEPUS	69,00
ROAD SPIRIT	69,00
SALAMNADER	69,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	**199,00**
TATSUJIN	99,00
TOY SHOP BOYS	69,00
TRICKY	69,00
WINDS OF THUNDER	199,00
YS BOOK 1&2 (USA)	299,00
ARCADE CARD DUO + FATAL FURY 2	990,00
ARCADE CARD PRO	990,00
ART OF FIGHTING	299,00
FATAL FURY 2	299,00
FATAL FURY SPECIAL	TEL
MANETTE AVENUE 6	**199,00**
KING TURBO STICK	**129,00**

SUPER NINTENDO

ALADDIN	399,00
ASTERIX	249,00
BUGS BUNNY	549,00
CHAO ENGINE	479,00
CLAY FIGHTER	489,00
COOL SPOT	249,00
DRAGON BALL Z : LA LEGEND DE SAYAN	549,00
EQUINOX	**399,00**
FATAL FURY 2	489,00
F1 POLE POSITION	439,00
FIFA SOCCER	449,00
FLASH BACK	399,00
HYPER VOLLEY BALL	479,00
KICK OFF 3	TEL
LAMBORGHINI CHALLENGE	399,00
LE COBAYE	299,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449,00
MARIO COLLECTION	389,00
MEGAMAN X	449,00
MORTAL KOMBAT 2	**549,00**
MYSTIC QUEST	**389,00**
NBA JAM	**489,00**
NHL 94	399,00
PSG SOCCER	349,00
ROCK AND ROLL RACING	449,00
SIM CITY	389,00
SKYBLAZER	399,00
SMASH TENNIS	449,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00
STROUMPFS	449,00
SUPER EMPIRE STIKE BACK	549,00
SUPER METROID	449,00
T2 : JUDGEMENT DAY	199,00
TOP GEAR 2	499,00
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP	**399,00**
WOLFENSTEIN 3D	399,00
WORLD CLASS RUGBY	299,00
WORLD CUP USA 94	399,00
ZELDA 3	389,00

PROMO SUPER NINTENDO

MORTAL KOMBAT	199,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	199,00
LEMMINGS	199,00
MR NUTZ	299,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	199,00
PARODIUS	199,00
PILOT WINGS	199,00
SPIDERMAN X MAN	199,00
SUPER ALESTE	199,00
SUPER PANG	199,00
SUPER PROBOTECTOR	199,00
SUPER R TYPE	199,00
TOP GEAR	199,00

ACCESSOIRES

2 MANETTES SANS FIL PRO6	**299 F**
JOYSTICK ARCADE PRO 5	**299F**
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM	
ACTION REPLAY PRO POUR SNES/SFC/SNIN	**395 F**
Permet d'être utilisser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL	
ACTION REPLAY PRO POUR GAME BOY OU GAME GEAR	**299F**
MANETTE ASCII	**99F**
FIGHTER STICK ASCII	**299F**

JAGUAR

JAGUAR (V.F)+ CIBERMORPH — 2190 F

AIRCARS	449,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00
BRUTAL SPORT FOOTBALL	499,00
CHECKERED FLAG II	TEL
CLUB DRIVE	499,00
CRESCENT GALAXY	449,00
DOOM	TEL
KASUMI NINJA	TEL
KICK OFF 3	TEL
DINO DUNES	449,00
RAIDEN	449,00
STAR RAIDERS	TEL
TEMPEST 2000	499,00
WOLFENSTEIN 3D	499,00
MANETTE	299,00

NEO GEO

.NEO GEO + 1 MANETTE+ NINJA COMBAT	**1990 F**
.NEO GEO + 1 MANETTE + STOE KICK 2	**2790 F**
.POSTER GEANT ART OF FIGHTING 2	**49 F**
.TEE SHIRT : FATAL FURY SPECIAL, SAMOURAI, WORLD HEROES JET, ART OF FIGHTING 2	**99 F/u.**
.CARTE DU FAN CLUB	**200 F**

Permet 50 F de réduction sur tous les jeux et 50 % de remise sur TEE SHIRT, POSTER- Coups spéciaux gratuits.

ALFA MISSION II	590,00
ART OF FIGHTING	1390,00
ART OF FIGHTING 2	1390,00
BASEBALL STAR 2	849,00
CIBER LIF	490,00
FATAL FURY SPECIAL	**1090,00**
FATAL FURY II	849,00
GHOST PILOT	490,00
KARNOV'S REVENGE	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
MUTATION NATION	849,00
NINJA COMBAT	490,00
ROBO ARMY	849,00
SAMOURAI SHOW DOWN	1390,00
SPINMASTER	1290,00
SUPER SIDE KICK 2	**1290,00**
TOP HUNTER	1390,00
TRASH RALLYE	690,00
3 COUNT BOUNT	849,00
VIEW POINT	**1290,00**
WIND JAMMERS	1290,00
WORLD HEROE II	849,00
WORLD HEROES JET	1390,00

GAME BOY

SUPER GAME BOY — 490 F

DONKEY KONG	249,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	229,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	199,00
MORTAL KOMBAT 2	279,00
STROUMPFS	249,00
SUPER MARIOLAND III	249,00
ZELDA	249,00

VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75

PARIS 64 rue Caumartin 75009 PARIS -M° H-Caumartin TEL : 42 81 46 22
2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS -M° Ledru-Rollin TEL : 43 45 93 82

LILLE 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43
44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

DOUAI 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

3 DO

NTSC : 3290 F **PAL: 3690 F**

SEWER SHARK	375,00	PEOPLE BEACH GOLF	495,00
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	375,00	CARTE FULL MOTION VIDEO	TEL
WHO SHOT JOHNNY ROCK	375,00	JOYSTICK ARCADE	TEL
TWISTED	375,00	**JURASSIC PARK**	**299,00**
THEATER WARS (JAP)	490,00	STAR CONTROL II	375,00
ULTRAMAN (JAP)	490,00	ORION OFF ROAD	375,00
TOP MODEL GO WILD	279,00	ROAD RASH	375,00
MAD DOG MC CREE 2	375,00	SHOCK WAVE	375,00
DRAGON'S LAIR	375,00	CARTOON : WOODY WOOD PICKER 3 VOL	159F/pièce
OUT OF THIS WORLD	375,00		
TOTAL ECLIPSE	**299,00**	CARTOON : TOON TIME	159,00
NIGHT TRAP	375,00	SAMPLER 9 DEMO 15 mn	79,00
MEGA RACE	375,00	TAKERU (JAP)	490,00
LEMMINGS	375,00	BURNING SOLDIER (JAP)	490,00
PISTOLET	349,00	POWER KINDOM (JAP)	690,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	**299,00**	GRIDDERS	375,00
MICROCOSM	375,00	BLOND JUSTICE	375,00
WING COMMANDER	375,00	ALONE IN THE DARK	375,00
THE HORDE	375,00	WAY OF THE WARRIOR	375,00

MEGA PROMOS ! (MEGADRIVE)

BUBSY (EUR)	169,00		
AYRTON SENNA GP (JAP)	99,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	129,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	LOTUS II (EUR)	199,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	129,00	MICKEY DONALD (EUR)	159,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
E.A DOUBLE HEDER (EUR)	149,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (EUR)	149,00	SONIC 2 (EUR)	159,00
GYNOUG (EUR)	129,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
HAUNTING (EUR)	159,00	ZOOL (EUR)	169,00
JAMES POND 3 (EUR)	169,00		

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 68 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

***ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F**
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F
MANGA	35 F
MANGA COULEUR	79 F
CD MUSICAUX	149 F
POSTER	39 F
PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F
CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F
MAGNETS	15 F
PINS	15 F
JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F

ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT II 499 F SUPER STREET FIGHTER 549F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	**NBA JAM** (EUR)	**419,00**
ALADDIN (EUR)	299,00	**PETE SAMPRAS (EUR)**	**399,00**
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PGA EURO TOUR (EUR)	349,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CHAO ENGINE (EUR)	425,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (EUR)	**489,00**	PSG SOCCER (EUR)	349,00
DRAGON BALL Z (JAP)	**399,00**	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
DUNE II (EUR)	449,00	SONIC 3 (JAP)	399,00
FATAL FURY II (JAP)	549,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FIFA SOCCER (EUR)	**349,00**	STREET FIGHTER 2' (JAP)	299,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	STREET OF RAGE III (JAP)	299,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	**SUPER STREET FIGHTER**	**549,00**
LETHEL ENFORCER +GUN (USA)	399,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	385,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	425,00	**VIRTUA RACING(JAP)**	**499,00**
MORTAL KOMBAT (EUR)	299,00	VIRTUA RACING (EUR)	599,00
MORTAL KOMBAT II (EUR)	**499,00**	WORLD CUP USA 94 (EUR)	349,00

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA + 3 CD 2990 F

BARI ARM (JAP)	199,00	VAY (USA)	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	**FIFA SOCCER (EUR)**	**395,00**
PRINCE OF PERSIA (JAP)	149,00	HOOK (EUR)	249,00
RAMNA 1/2 (JAP)	199,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
SONIC (JAP)	199,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
WONDER DOG (JAP)	149,00	**MORTAL KOMBAT** (EUR)	**299,00**
BATMAN RETURN (USA)	249,00	NIGHT TRAP (USA)	449,00
CHUCK ROCK (USA)	199,00	NHL 94 (EUR)	299,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	249,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
KRISS KROSS (USA)	249,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	SONIC CD(EUR)	385,00
LUNAR (USA)	495,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
MICROCOSME (USA)	299,00	WONDERDOG(EUR)	249,00
MONKEY ISLAND (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	BATTLE CORPS (USA)	449,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	FORMULA ONE (USA)	449,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	MEGA RACE (EUR)	449,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	PRIZE FIGHTER (EUR)	425,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00	VAY (USA)	495,00
TOMCAT HALLEY (USA)	425,00	HEINBALL(USA)	399,00
THE 3RD WAR (USA)	449,00	POWERMONGER	449,00

GENIAL ! LE CDX PRO 299 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

* CEE, DOM-TOM :
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

C+35

MORTAL KOMBAT II

BASTON

Oubliez TOUT ce que vous savez du premier Mortal Kombat. Le second n'a rien à voir. La Terre ayant été le théâtre de vos périlleux combats, vous partez dans le monde des ténèbres. Vous pouviez incarner sept personnages incroyables, vous pourrez à présent en incarner seize (dont cinq cachés). Un bon bain de sang en perspective.
Il est un maître dont nous n'avons jamais parlé, et dont la présentation ici relève de l'indispensable. Son nom est Shao Khan et son emprise s'étend sur les contrées les plus maléfiques du monde des ténèbres. Il y a bien longtemps de cela, Shao Khan exila sur la Terre un sorcier du nom de Shang Tsung pour que celui-ci expiât les fautes dont il s'était rendu coupable à l'égard des dieux. Le sanguinaire Shang Tsung mit alors sur pied un tournoi destiné à faire s'entre-tuer les sept combattants les plus forts au monde, se réservant le dernier. En éliminant ces héros, il comptait asseoir sa domination et se faire ainsi pardonner ses fautes. Mais le combat ne tourna pas à l'avantage du sorcier et c'est dans une explosion de violence cosmique que Shang perdit la vie...
Condamné par Shao Khan à errer éternellement dans les profondeurs abyssales du monde des ténèbres, Shang Tsung réussit pourtant à obtenir une seconde chance (Mortal Kombat II commence...). Il a maintenant décidé de piéger les guerriers terrestres dans un nouveau tournoi, qui devra cette fois-ci se tenir dans le monde des ténèbres. Pas le temps de préparer votre sac ni même de dire au revoir à votre maman... Les combats vont commencer.

"FINISH HIM"...

Le "Finish Him" est un moment fort du jeu. C'est à cette occasion que vous découvrirez des coups d'une violence inimaginable: les Fatalities. Le premier épisode vous proposait deux Fatalities par personnage, le second vous en offre quatre (dont deux qui s'opèrent à l'aide du décor). En plus de ces Fatalities, Acclaim a généreusement pensé aux âmes sensibles, proposant une Babality (vous transformez votre adversaire en bébé!) et un Friendship (vous offrez une poupée à votre concurrent). Les manipulations sont toujours aussi délicates à réaliser. Mais quel plaisir quand vous les réussirez!...

Pour deux des quatre Fatalities, ce sont les décors qui viennent achever votre adversaire. Mortal Kombat II vous prouvera que l'enfer est partout, et pas seulement sous terre...

Dans le genre manipulations compliquées, les Fatalities et autres Babalities sont particulièrement réussies. Le booklet "Spécial Mortal Kombat" de ce numéro vous sera utile...

Et un petit cadeau de Sub Zero, un! Quelque grammes de finesse dans un monde de brutes.

DU 109!

C'est la pointure de Jax (le gros Black du groupe), et c'est aussi ce qui inonde cette version: du sang neuf, à gros bouillons...

Notez que le sang a été retravaillé. Pas jolie, cette giclée?

AVIS oui!

SPY

Il y en aura toujours pour dire que cette version est moins bien réussie que celle qui tourne sur SNIN. Mais quelle importance, sachant que sur MD, ce jeu n'a pas d'équivalent. Les concepteurs ont d'ailleurs fait un boulot étonnant. Si les décors et la musique n'ont rien d'enthousiasmant, l'ambiance est très prenante et l'ensemble très original. Chaque combattant a une histoire qui lui est propre et la réalisation de ses coups spéciaux vous changera (enfin) des trop connus "arcs-de-cercle-pour-sortir-une-boule-de-feu" à la SF II. Il est rassurant de voir qu'il y a des éditeurs qui, lorsqu'ils sortent une suite à un jeu, y apportent véritablement du nouveau, contrairement à d'autres (Capcom, pour ne pas le citer), puisque ce ne sont pas moins de douze (!) nouveaux personnages qui vous seront proposés (vous imaginez le nombre de nouveaux coups que cela implique...). MK II est certainement le meilleur jeu de combat sur ce support. La preuve: Niiico n'a pas lâché le paddle une seconde depuis qu'il a commencé à jouer, et pourtant, notre ami n'est pas vraiment un amateur de jeux de combat...

Une des Fatalities vous permettra d'envoyer votre adversaire dans les eaux stagnantes du second plan. Je vous laisse imaginer le résultat.

Vous pourrez diriger le chapeau de Kung Lao en plein vol, contrairement à la boule de Cage.

Remarquez, dans le fond, les deux combattants sur la passerelle... Ce sont deux des cinq personnages cachés.

LA VERSION GAME GEAR

La version GG de MK II tient beaucoup de sa grande sœur, mais quatre des personnages ne sont plus du voyage. Huit personnages seulement sont à votre disposition dans cette version haute en couleur. Les sprites sont de belle taille, les coups spéciaux faciles et la variété à l'honneur. Le jeu est de qualité et mérite un bon 89%, même si l'animation est parfois saccadée...

Liu Kang est le combattant qui, selon le scénario, a "tué" Shang Tsung à la fin du premier épisode. Il n'a rien perdu de son charme et peut exécuter de nouveaux coups spéciaux.

AVIS

NIIICO

Il est génial, il est génial, comme dirait le p'tit "chichi" des "Guignols de l'info", Mortal Kombat II est tout bonnement fantastique! Si le premier épisode était, à mon avis, une vieille daube puante (passez-moi l'expression), MK II est une pure merveille. Les digitalisations des différents personnages sont beaucoup plus travaillées, l'animation plus fluide, plus rapide. Ajoutez à cela une tonne de personnages nouveaux, avec pour chacun une tripotée de coups spéciaux, et vous obtiendrez le meilleur jeu de baston disponible sur Megadrive. Le game-play étant fabuleux, je me suis franchement amusé avec MK II, ce qui n'a pas du tout été le cas avec Super Street Fighter II (qui peut aller se rhabiller). Un conseil: ruez-vous dessus, c'est du tout bon (lui aussi, il peut aller se rhabiller).

ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: GAUMONT C.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: D

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: PROGRESSIVE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: JUSQU'À 30

PRESENTATION 76%
Médiocre: une démo sans présentation de personnages.

GRAPHISMES 84%
Les digitalisations des personnages sont beaucoup plus belles que dans le premier épisode.

ANIMATION 90%
Fluide et rapide. Les postures, élaborées à partir de personnages filmés, sont très réalistes.

MUSIQUE 80%
Peu variée mais tout à fait adéquate.

BRUITAGES 79%
Quelques voix digitalisées et quelques explosions de qualité. On n'atteint toutefois pas le summum.

DUREE DE VIE 90%
Les nouveaux personnages et les coups spéciaux vous promettent des parties délirantes, surtout à deux.

JOUABILITE 92%
Les coups spéciaux se réalisent sans problème mais les Fatalities sont moins faciles à exécuter.

INTERET 92%
On s'amuse comme des fous du début à la fin. Cette suite est tout bonnement in-dis-pen-sa-ble.

MORTAL KOMBAT II

BASTON

Un peu meilleure que la version MD du même nom, cette conversion du célébrissime hit d'arcade n'a rien perdu de son charme... Ni de son sang!

Eh oui! Aussi étonnant que cela puisse paraître, Mr Nintendo n'a pas censuré. Les raisons commerciales sont évidentes: à qui voulez-vous vendre un Mortal Kombat dépouillé de sa substantifique moelle, en l'occurrence des vagues de sang? A votre grand-mère, à la rigueur... Voici donc, pour le plus grand plaisir des sanguinaires que vous êtes, une version gore à souhait, dotée de Fatalities toujours aussi violentes. A propos des Fatalities, les programmeurs de chez Acclaim n'ont pas chômé: il y en a quatre par personnage et, en prime, une Babality (coup vous permettant de transformer l'autre en bébé) et un Friendship (vous offrirez une poupée, révélant ainsi votre nature profonde). En ce qui concerne les personnages, les dix-sept combattants (dont cinq sont cachés) sont toujours présents, de même que les deux boss de fin (Kintaro, le frère de Goro, et Shao Khan, le maître du monde des Ténèbres). Ces joyeux lurons vont s'étriper joyeusement lors d'un tournoi d'une violence rare ou dans un mode 2 joueurs de qualité. Pensez à vous munir de pansements et de sparadrap, ça va saigner.

AVIS — OUI!

SPY

Pas de doute, nous tenons ici l'événement du mois entre nos petites mimines. Ce Mortal Kombat II est une véritable révélation. Je passe sur la facilité d'exécution des coups spéciaux comme sur la qualité des décors et des personnages, mais sachez que je n'ai que du bien à en dire. Coup de chapeau aux programmeurs qui ont su retranscrire fidèlement la version arcade. On s'amuse comme des bêtes, on s'éclate la tête à coups de tranchoir (si vous jouez Jax, vos mains suffiront) et, le pire, c'est qu'on en redemande. Si vous en avez marre de SF II (et je vous comprends) et que vous cherchez une suite qui ne soit pas la copie conforme du précédent, choisissez MK II, vous ne risquez pas d'être décu: nouvelles combinaisons d'attaque, nouveaux personnages, nouvelles Fatalities... Un bijou, ce jeu est un bijou. Seul un MK III pourra le détrôner.

LIU KANG

Vainqueur du premier Mortal Kombat, Liu Kang retourne dans son temple et y découvre les corps sans vie de ses frères, assassinés par les hordes de l'autre monde. Il repart pour se venger... Note: il est très rapide.

KUNG LAO

Ancien moine et membre du clan du Lotus blanc, Kung Lao sait le danger que représente l'autre monde et part combattre aux côtés de Liu Kang. Note: je veux le même chapeau!

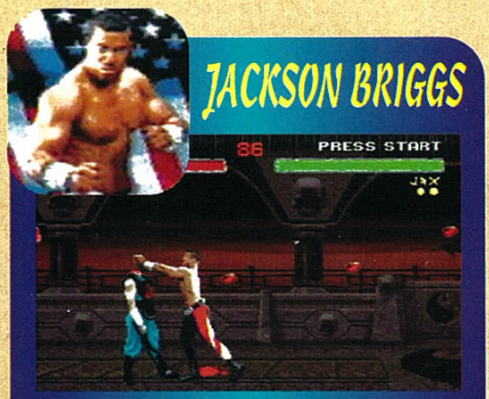
JOHNNY

Star réputée des films d'arts martiaux, Johnny Cage, en quête d'un nouveau scénario, part dans l'autre monde pour trouver l'inspiration. Chacun son truc, comme on dit. Note: à côté de ce type, Brando est un petit joueur.

RAYDEN

Observant de loin les événements, le maître du Tonnerre s'inquiète des agissements de Shao Khan. Il décide de se rendre dans l'autre monde pour le réduire à néant. Note: électrique, éclectique, et pas antipathique.

JACKSON BRIGGS

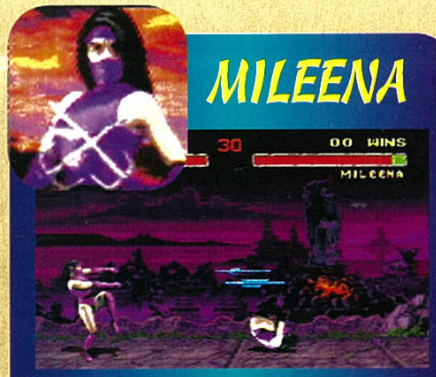


Plus connu sous le nom de Jax, le major Briggs est chef de la force spéciale de l'US Army. Après avoir reçu un message de détresse du lieutenant Sonya Blade, il part à sa recherche. Note: il faut pas que G.I...

SUB ZERO

Censé avoir été tué lors du tournoi Shaolin, Sub Zero est de retour. Selon nos sources, il voyage dans l'autre monde pour tuer Shang Tsung. Pour ce faire, il doit d'abord remporter le tournoi. Note: faites fondre la glace.

MILEENA



Mileena est la sœur de Kitana et exerce la même profession. A la demande de Shao Khan, elle est chargée de surveiller sa jumelle. Note: Une traînée peut en cacher une autre...

KITANA

Derrière ce joli visage se cache un assassin à la solde de Shao Khan. Mais ses véritables motivations demeurent secrètes. Note: Souvent femme varie, bien fol qui s'y fie.

BARAKA

Il mena l'attaque contre le temple de Liu Kang. Il appartient à une race de mutants de l'autre monde. Ses talents lui ont permis d'intégrer l'armée de Shao Khan. Note: Il est pas bôô, le cousin de Requin!

SCORPION

"Le spectre qui revient de l'enfer se relève de la fosse" (sic, c'est écrit dans la doc). Après avoir appris le retour de Sub Zero, il recommence à traquer le ninja assassin. Note: Damez-lui le Score-pion...

REPTILE

Reptile est le garde personnel de Shang Tsung, il se tapit dans l'ombre, éliminant tous ceux qui pourraient nuire à son maître. Note: N'est pas mort celui qui dort...

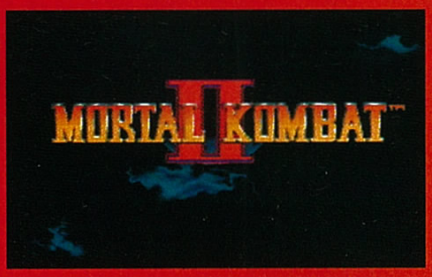
SHANG TSUNG

Voici la bête, la vermine rampante, la puanteur stellaire, l'immondice terrestre. Il possède la faculté de voler l'âme de ses adversaires. Note: l'homme aux mille visages...

AVIS

oui!

Voici enfin la tant attendue suite de Mortal Kombat sur Super Nintendo. Entre le premier et le second volet, c'est le jour et la nuit. La taille des sprites a été revue à la hausse. Les graphismes ont bien entendu été embellis (d'après moi, on peut encore soigner les détails...). Les bruitages sont très adéquats, et la musique se laisse écouter. Les coups spéciaux sont relativement nombreux et faciles à réaliser, mis à part les Fatalities, Babalities et autres coups très spéciaux pour lesquels il vous faudra un peu d'entraînement. La difficulté est assez élevée et le mode 2 joueurs très sympa, ce qui assure une bonne durée de vie. Notez que, pour la première fois sur Super Nintendo, le sang coule à la louche, notamment lors des Fatalities, très gore. Un bon jeu de baston pour les passionnés.



ÉDITEUR: ACCLAIM
DISTRIBUTEUR: COLUMBIA
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 5
CONTINUE: 6

PRESENTATION 83%

Une présentation des personnages avec démo à l'appui. Bel écran-titre.

GRAPHISMES 90%

Les digitalisations sont belles, les décors parfaitement dans l'ambiance. Le tout très détaillé.

ANIMATION 91%

Un poil plus rapide que la version MD. L'animation des personnages est toujours fluide.

MUSIQUE 81%

Stressante à souhait.

BRUITAGES 84%

Des commentaires pour certains coups et de nombreuses voix digitalisées. Bon travail.

DUREE DE VIE 90%

Certaines techniques permettent de finir le jeu rapidement mais on y revient toujours.

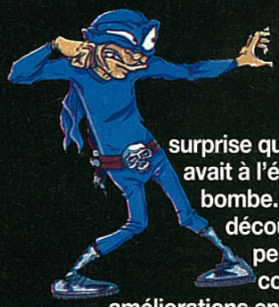
JOUABILITE 91%

Des commandes bien pensées et une réalisation très abordable.

INTERET 93%

24 méga d'exception qui marqueront l'histoire des jeux de baston. Mortal Kombat est mort, vive Mortal Kombat II!

STREET FIGHTER II
The New Challengers



BASTON

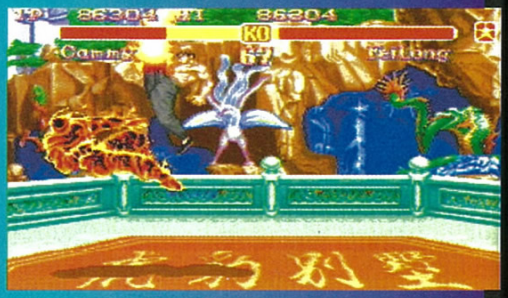
La nouvelle série provoque moins la surprise que la toute première, qui avait à l'époque éclaté comme une bombe. Néanmoins, vous découvrirez quatre nouveaux personnages, de nouveaux coups spéciaux et de nettes améliorations en tout genre.

Le voilà! Moi, je suis bien content, car je commençais à m'impatienter. Je me souviens, après avoir vu les premières photos du jeu d'arcade, avoir sauté au plafond, et prié pour la conversion. On trouve donc quatre nouveaux énergumènes, à la personnalité fort marquée. Le petit tout sec et très rapide, Fei Long, pourra vous rappeler Spy. T-Hawk, grosse masse de muscles, est assez lent, dans le genre de Niiico. Dee-Jay le Jamaïcain, lui, est un gros frimeur (ça c'est moi!), musclé, rapide, intelligent, beau (on se ressemble beaucoup, quoi...). Et il y a aussi la petite Anglaise, aussi redoutable que mignonne, façon Pascoualita Chouchou... Ces nouveaux personnages possèdent des techniques de combat novatrices. Citons le coup de pied enflammé de Fei Long, les envols grâcieux de T-Hawk, le Spinning-Kick de Cammy ou l'enchaînement de coups de pied de Dee Jay. Il vous est maintenant possible de compter le nombre de coups de votre enchaînement grâce aux Hits Combo. Les personnages déjà connus ont subi un lifting du plus bel effet. Sagat, entre autres, est magnifique (il en avait bien besoin). Ken s'est acheté un nouveau bateau, Chun-Li montre davantage son adorable fessier... Alléchant, non?

QUATRE "NEW WARRIORS" POUR TUER EN BEAUTÉ

Vous souvenez-vous? Dans les premières versions, on pouvait déjà utiliser pas mal de personnages (huit, puis douze). Eh bien, seize guerriers sont désormais à votre disposition! Les quatre petits nouveaux ont leurs propres caractéristiques: Cammy, une Anglaise très mignonne, est l'ex-fiancée de Vega (Bison sur la version SNES), Dee Jay, un Jamaïcain, rêve de show-biz, T-Hawk est un Mexicain à la carrure titanesque et, enfin, Fei Long, sorte de Bruce Lee "street-fighteresque", nous arrive bien sûr de Hong-Kong. On peut désormais, grâce à eux, obtenir quatre fins différentes, quatre décors d'un style nouveau, et de nouvelles combinaisons de coups! Galerie de portraits!

Commençons par les dames, enfin, la dame. Cammy est une guerrière souple et puissante. Admirez-la à l'œuvre en train d'écraser son adversaire à la facon de "Guile".



Fei Long est un rapide. Malheureusement, il est faible et peu résistant. Son plus grand atout réside dans son coup de pied enflammé qui, s'il est bien exécuté, vous permet d'obtenir un 2 Hits Combo.

Dee Jay est sûrement le personnage le plus équilibré des quatre: il allie puissance et nombreux coups spéciaux. A votre place, je ne m'y frotterais pas!

Si vous aimez les hommes virils aux muscles hypertrophiés (c'est pour vous, les filles!), T-Hawk est l'homme de la situation. Ici, il écrase littéralement le Russe, pourtant énorme.

AVIS — oui!

SWITCH

Bon, c'est vrai, le phénomène Street Fighter II commence à lasser. Mais chaque nouveau volet amène son lot d'améliorations, et on se rapproche doucement de la perfection. Les graphismes sont magnifiques car très colorés et tout en dégradés. Non seulement les personnages ont été redessinés, mais des voix digitalisées et des bruitages ont été rajoutés. Tout cela pour vous dire que, sur la même console, vous n'êtes pas près de trouver un concurrent à Super SF II. N'oublions pas les différents modes de jeu qui vous permettront de varier les plaisirs. En mode 2 joueurs, c'est l'éclate, et, contre la machine, il faudra vous accrocher pour voir la fin spéciale. A ce propos, j'en connais quelques-uns, à la rédaction, qui ne sont pas près d'y arriver: Sam, pour ne pas le nommer, est encore loin du compte (et ce n'est pas le seul). En un mot comme en cent: c'est chanmaille!

Quand vous combattrez contre la machine en mode Super Battle, vous n'aurez pas à passer par les seize combattants, le nombre de matchs reste de douze (si, toutefois, vous n'en perdez aucun).

LES HITS COMBO

Dans les anciennes versions de SF II, vous pouviez réaliser différents enchaînements qui endommagaient sérieusement la barre d'énergie de votre adversaire. Désormais, ceux-ci vous rapportent des points supplémentaires. Il est plus facile de les réaliser avec certains personnages qu'avec d'autres.

Je vous présente un nouveau mode de jeu, le Time Challenge. Vous devrez battre en une manche gagnante un adversaire dirigé par la machine, et en un temps compté!

Chun-Lee a embelli dans cette nouvelle version: sa nouvelle façon de projeter des boules de feu met en valeur son magnifique postérieur.

ÉDITEUR: CAPCOM
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

BASTON
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: EXCELLENT
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: INFINIS

PRESENTATION 92%

Un gigantesque Ryu vous lance une boule de feu au visage. Impressionnant!

GRAPHISMES 94%

Ils ont été améliorés, poussant les capacités de la console un peu plus loin chaque fois.

ANIMATION 90%

On détecte quelques ralentissements dans le niveau de T-Hawk, c'est tout!

MUSIQUE 93%

Les thèmes ont été retravaillés, ils sont de meilleure qualité et plus variés.

BRUITAGES 94%

Des voix digitalisées et des bruitages très nombreux. Du très bon Capcom.

DUREE DE VIE 89%

Plusieurs modes de combat, des coups à découvrir, de nouvelles possibilités d'enchaînement, top niveau!

JOUABILITE 91%

De mieux en mieux. Tout, on peut tout faire! Les coups spéciaux vous demanderont néanmoins un peu de pratique.

INTERET 93%

Capcom a fait là du très bon travail, et vous serez content du résultat, très content!

AVIS *oui!*

SAM

C'est clair: cette version de Street Fighter II est la meilleure sur consoles. Commençons par les graphismes: c'est du grand art, les couleurs fusent de tous les côtés, les détails des décors ont fait l'objet d'un travail plus que soigné, les sprites ont été retravaillés par rapport aux anciennes versions, les dégradés sont superbes... Et je pourrais poursuivre cette litanie de compliments longtemps. Les thèmes de Street Fighter II ont été agrémentés de petits bruitages fort sympathiques. De plus, cette cartouche restera sûrement longtemps enfichée dans votre console pour peu que vous aimiez la série des Street Fighter II. Un excellent soft, maniable, qui répond bien. Certains en ont peut-être assez, mais, devant cette qualité et un game-play aussi bien pensé sur cette cartouche 32 méga, on s'incline.

WORLD HEROES 2

BASTON

La Neo Geo fait des émules... Voici que débarquent World Heroes 2, Fatal Fury Special et, très bientôt, Samuraï Shodown. Les combattants du samedi soir seront ravis, et, pour ne rien vous cacher, nous aussi. Revue de détail.

Quelle ludothèque de "combatomaniaques" pourrait être complète sans l'illustrissime World Heroes 2? Hein, franchement! Vous en connaissez beaucoup, vous, des jeux de combat qui vous permettent de renvoyer un projectile de votre adversaire? Et avez-vous déjà eu vent de jeux permettant de contrer une projection de votre adversaire en le projetant à votre tour? Non?... Eh bien, World Heroes 2 pourra vous apprendre bien des choses en la matière, puisqu'il vous propose de réaliser ces quelques facéties meurtrières... Et vous ne savez pas tout. La conversion sur SFC (réalisée par Saurus) vous offre des options inédites qui redonnent un coup de fouet fort appréciable à nos "héros du monde", entre autres les possibilités de changer le rythme du jeu (trois vitesses) et de modifier les jauges d'énergie ou de les masquer. Vous pourrez également choisir votre configuration: paddle, arcade ou SFC, ce qui vous permettra de rendre les coups spéciaux soit plus difficiles à réaliser, soit plus faciles, etc. Le Death Match et le Normal Game sont toujours à l'affiche, et vous serez ravi de découvrir que vous pouvez jouer les deux boss de fin de niveau en mode 2 joueurs, nouveauté par rapport à la Neo Geo... Délectez-vous.

AVIS — *oui, mais ...*

SAM

World Heroes 2 sur Super Famicom nous arrive perdu dans la déferlante de jeux de baston de la rentrée. Un parmi tant d'autres... La 16 bits de Nintendo est très sollicitée par le genre ces derniers temps, et il faut faire la part des choses. O.K.! World Heroes 2 est beau, les sprites des combattants, même s'ils ne sont pas très grands, sont assez bien dessinés, et les thèmes musicaux sont identiques à ceux de la version Neo Geo, c'est-à-dire d'excellente facture. Les modes de combat sont sympa, et il faut saluer le principe de l'unique barre d'énergie, bien trouvé. Mais d'autres jeux arrivent, techniquement bien supérieurs: Super Street Fighter II et Fatal Fury Special...

LE DEATH MATCH ET LES AUTRES...

Le passage de la Neo Geo à la SFC a apporté son lot de nouveautés. Parmi celles-ci , un mode 2 joueurs plus complet qui vous permettra de jouer avec les boss et des niveaux de difficulté bien supérieurs. Entre autres, vous retrouverez le Death Match, qui vous obligera à "slalomer" entre les divers obstacles du terrain, et le mode Story, épreuve redoutable par sa difficulté.

Lors des différents Death Match, vous devrez non seulement éviter les coups de votre adversaire, mais aussi prendre garde aux pièges disséminés sur le terrain. Voyez d'ailleurs comme les mines peuvent faire mal...

Neo Geegius (le combattant de gauche) a la faculté de se métamorphoser en chacun des combattants, tandis que Dio bénéficie d'une vitesse incroyable. Le mode 2 joueurs vous permettra de les incarner.

En mode 1 joueur, vous devrez faire preuve de beaucoup de patience pour venir à bout des quinze combattants. Le combat sera long et difficile, mais de nombreux Continue sont à votre disposition.

Une petite pensée émue pour notre bon vieux Marc, en train de se la couler douce dans les rues polluées de Bangkok. Ces quelques images le décideront peut-être à rentrer...

Ne croyez pas que les "gros lourdauds" n'ont pas de répondant face aux personnages rapides. Le coup de pied de J. Max peut arrêter n'importe quel combattant en pleine course.

Jane est la petite Française du groupe. Elle manie le sabre comme un Grognard, mais n'est malheureusement pas très résistante.

Hanzou est en train de faire les frais de la poigne de fer du bien nommé Raspoutine.

Les coups spéciaux du capitaine Kidd sont légendaires. Voyez comme son enchaînement est exceptionnellement visuel. Les amateurs apprécieront.

La parade de J. Carn n'a d'intérêt que si elle est exécutée au corps à corps. Cette défense est également une attaque redoutable, aux effets ravageurs. N'hésitez pas à en abuser.

AVIS — oui, mais ...

SPY

World Heroes 2 et moi, c'est une bien vieille histoire d'amour, mais comme vous vous fichez de mes histoires de cœur, j'irai droit au but: nous sommes en présence d'un jeu de combat de très bonne facture, malgré quelques petits détails (le prix, par exemple...). Vous réaliserez les coups spéciaux sans difficulté (après, toutefois, un minimum d'entraînement...), les graphismes et la bande-son sont à la hauteur et les personnages fort nombreux. Mais la concurrence est rude au royaume de la baston. Fatal fury Special, Mortal Kombat II et Super Street Fighter II, testés dans le numéro que vous dévorez à l'heure qu'il est, s'imposent actuellement comme des références en la matière. Alors? Le choix risque d'être rude...

ÉDITEUR: SAURUS
DISTRIBUTEUR: IMPORT
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 8
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 79%
Les options sont agréablement présentées, mais les matchs le sont plutôt de façon sommaire.

GRAPHISMES 86%
D'un bon niveau pour la SFC. On regrette toutefois qu'ils aient si peu de relief...

ANIMATION 89%
Trois vitesses de jeu différentes et une décomposition des mouvements assez détaillée.

MUSIQUE 84%
Les thèmes sont identiques à ceux de la version Neo Geo, mais la qualité a baissé d'un cran.

BRUITAGES 90%
Hyperréalistes, et particulièrement fidèles aux bruitages originaux. De l'excellent travail.

DUREE DE VIE 87%
Les personnages et les ennemis sont assez nombreux pour assurer des heures de jeu...

JOUABILITE 85%
La prise en main est rapide et la réalisation des coups spéciaux facilement abordable.

INTERET 88%
Worl Heroes 2 est un jeu de combat de très bonne qualité. Mais beaucoup diront qu'il ne fait pas le poids face à MK II ou à Fatal Fury Spécial.

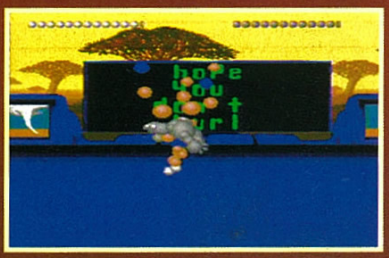
REVIEW

BASTON

Réalisé par une minuscule boîte perdue au fin fond des Amériques, PF Magic, Ball Z est un jeu de combat pas comme les autres. Original par l'aspect, par les personnages et les coups spéciaux qui leur sont attribués, original surtout parce que les combats ont un peu plus de profondeur que dans les jeux du même type... mais voyez plutôt.

La plupart des personnages (pour ne pas dire tous) sont constitués d'un assemblement de boules de différentes couleurs et de différentes tailles (d'où le titre, Ball Z). Ils évoluent sur un ring gigantesque et ne sont aucunement gênés par de quelconques limites imposées en profondeur ou sur les côtés. Vous savez bien que cela implique une utilisation rigoureuse de zooms et de rotations... IL N'EN EST RIEN! Les programmeurs et graphistes ont tout bonnement dessiné toutes les positions des personnages vus d'en haut, d'en bas, de travers, de loin... Le résultat final vous laissera pantois. De plus, même si tout est géré en temps réel, vous n'observerez aucun ralentissement. Voilà pour la technique... Quant au jeu en lui-même, il est à cent lieues du classique jeu de combat. La première chose qui frappe, c'est que TOUS les personnages peuvent se métamorphoser en TOUS les autres. Résultat: un joueur ayant une bonne connaissance de tous les attributs des autres personnages pourra mener des combats assez exceptionnels. De plus, la plupart des personnages font montre d'un anticonformisme réjouissant. Leurs postures sont hilarantes et leurs coups spéciaux impitoyablement drôles (ils en ont une quinzaine chacun!). L'originalité et la drôlerie de ce Ball Z peuvent-elles concurrencer la sobriété et le sérieux d'un Super SF II? A vous de voir...

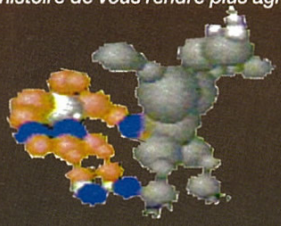
Vous pourrez choisir vos combattants parmi huit personnages qui auront chacun une quinzaine de coups spéciaux à leur actif.



Les 16 méga investis vous permettront d'assister à quelques ralentis durant lesquels vous pourrez changer l'angle de vue des caméras.

Votre premier travail consistera à apprécier les distances pour porter vos coups spéciaux. Par ce coup, Divine (la ballerine) se porte au contact.

Remarquez l'écran au dernier plan. Il fait office de commentateur, et se fera un plaisir de vous titiller, histoire de vous rendre plus agressif.



Pour réaliser un coup spécial, il suffit parfois de sauter sur la tête de son adversaire. Peu habituel, n'est-il pas?

AVIS

SPY

Ball Z fait partie de ces jeux qui passent malheureusement inaperçus et qui ont pourtant toutes les qualités d'un hit. Il est novateur dans sa conception, et son humour bouleverse la tradition du jeu de combat. La réalisation des coups spéciaux comme le déroulement du tournoi ont de quoi étonner. C'est sûr, la maniabilité demandera un temps d'adaptation important du fait que les personnages se battent parfois sur des plans de jeu différents (l'un se trouve dans le fond tandis que l'autre est au premier plan!). Mais l'on s'y habitue et, en définitive, on ne regrette pas d'avoir un peu souffert, la durée de vie n'en étant que plus longue. A ce propos, sachez que vous affronterez une quinzaine de personnages (vous pourrez en jouer huit, d'autres étant cachés) dont la dangerosité n'a d'égale que le nombre de boules qui les composent. On ne peut que saluer le travail accompli par PF Magic: leur jeu est intéressant, original et novateur.

ACCOLADE/N.C.
PRIX: D
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/BASTON

PRESENTATION	**74%**
Rien d'exceptionnel, à part des options agréablement fournies.	
GRAPHISMES	**89%**
Une 3D très particulière qui peut plaire ou non. Nous, on a aimé...	
ANIMATION	**94%**
Incroyable! Les postures sont hilarantes, les zooms et autres rotations sont extraordinairement travaillés.	
MUSIQUE	**70%**
Les sons sont très (trop?) synthétiques, et la basse est trop mise à contribution.	
BRUITAGES	**85%**
Loufoques. Vous ne regretterez pas le détour par le Sound Test.	
DUREE DE VIE	**84%**
Même en Easy, c'est un jeu difficile. Bon point?	
JOUABILITE	**88%**
Les manipulations à opérer pour les coups spéciaux sont peu traditionnelles mais très efficaces.	
INTERET	**87%**
Un jeu de combat novateur, truffé d'idées saugrenues... Dommage que la concurrence soit si... imposante!	

SUPER SAM FIGHTER II VS MORTAL SPY II

BASTON

Alors, vous ne savez pas lequel choisir, hein? Vous vous sentez plutôt Cammy ou plutôt Mileena? Vous votez résolument Super Street Fighter II ou vous êtes farouchement Mortal Kombat? Sam et Spy, censés se mettre d'accord pour l'éventuelle remise d'un méga-hit, n'ont pas réussi à trouver un terrain d'entente... En fait de terrain, c'est plutôt un ring qu'il leur aurait fallu. L'un maniait sa casquette coupeuse de têtes avec une férocité dont on ne le savait pas capable, l'autre, qui avait fait provision de boîtes de Coca (il en avait aiguisé les bords de métal, le sagouin), les lançait avec une dextérité diabolique pour maintenir son adversaire à distance... Leur "franche explication" a duré toute une nuit. Voici quelques extraits de leurs joyeux ébats.

Mortal Spy: Quoi! Quoi! Mortal Kombat! Il te plaît pas, c'est ça? Dix-sept personnages, ça te suffit pas, peut-être?
SSamFII: Où ça, dix-sept personnages? Tu les as vus, toi, leurs cinq combattants prétendument cachés?
Mortal Spy: Non, et je ne m'en cache pas, d'ailleurs. J'achète le jeu, je travaille les douze personnages et j'active le Cheat Mode que je trouverai dans le prochain C+. Le jeu n'en sera que plus long, et donc encore meilleur. Les seize personnages de SSFII, on les connaît, il n'y a pas de surprise... Avec Mortal Kombat, on a le plaisir de la découverte...
SSamFII: Calme-toi! Tes persos cachés, c'est du bidon. Souviens-toi des rumeurs autour du premier MK, soi-disant bourré de personnages cachés... Au moins, dans SSFII, t'es sûr à 100% de pouvoir profiter de tous les combattants. Un bon tiens vaut mieux que deux, tu l'auras.
Mortal Spy: Ah la la! Margaritas ante porcos*! Même s'il n'y en avait que trois, MK serait encore le meilleur! Tes coups spéciaux ne rivaliseront jamais avec tous les miens. Tes enchaînements sont peut-être intéressants mais ça fait quatre ans qu'on se tape les mêmes personnages, les mêmes coups spéciaux. Demande donc à Ze Killer ce qu'il en pense...
SSamFII: Je te rappelle qu'il y a quatre nouveaux personnages déments et, par conséquent, quatre nouveaux décors et nouvelles mélodies. Quant aux coups spéciaux, ils sont puissants et certains personnages s'en sont vu attribuer de nouveaux. Les graphismes sont incomparablement plus beaux et détaillés, chaque sprite a été redessiné. Pour en revenir à ta critique mesquine sur les différentes versions de SFII, je parie sur MKIII l'année prochaine...
Mortal Spy: O.K., j'abrège: 3 Fatalities supplémentaires, les Babalities, les Friendships, les deux nouveaux coups spéciaux pour les anciens personnages, six nouveaux combattants (je ne compte pas les cachés), TOUS les décors nouveaux... MKII n'est pas une resucée du premier, il est un nouveau jeu à part entière. On ne peut en dire autant de SFII...

A ce stade de la conversation, ils étaient déjà bien amochés: nez cassé, oreille à demi déchirée... Il y eut un moment où, épuisés et meurtris, ils daignèrent tenter de rapprocher leurs points de vue.

SSamFII: De toute façon, soit on aime la technique des images digitalisées, soit on aime l'esprit dessin animé de SFII. Chacun son truc...
Mortal Spy: C'est vrai, cher Samy, tous les goûts sont dans la nature...

Entrée du boss, qui vient s'enquérir de leur décision finale.

AHL: Alors, ce méga-hit?
Sam et Spy (en chœur): oublie-le...
**Ne jetez pas des perles aux pourceaux.*

OUVERTURE d'une boutique MANGAS

(MEME ADRESSE : 42 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS - METRO CADET)
LES MEILLEURES COLLECTIONS DISPONIBLES, NEUF ET OCCASE : DBZ, RANMA, SAILOR MOON MAIS AUSSI CITY HUNTER, DR SLUMP, BLUES, YUYU HAKUSHO, BASTARD, CHEVALIERS DU ZODIAC, KEN
ET TOUS LES AUTRES ... PLEIN DE VRAC, POSTERS, CELLULOIDS, PIECES ET GOODIES COLLECTOR

SAMOURAI

GOODIES

TOUJOURS DES GOODS EN PAGAILLE, LE PLUS GROS CHOIX DE L'HEXAGONE : DBZ, SAILOR MOON, RANMA, YUYU HAKUSHO, SLAM DUNK, STREET FIGHTER, FATAL FURY ... TOUT EST LA !
ENFIN ... NOUS FAISONS AUSSI :
LES MAQUETTES GUNDAM ET AUTRES TRANSFORMER, LES FIGURINES À PEINDRE, LE MATERIEL DE PEINTURE ...
LASER VIDEO DISCS, COMPACT-DISC MUSIC, VIDEOS NTSC, JEUX 3 D/O, JEUX SEGA-MEGADRIVE, JEUX GAME BOY EN VRAC ...
LES PATATES-AVEC LES-CHEVEUX-QUI-POUSSENT-SI-ON-L'ARROSE ...

JEUX SUPERFAMICOM

DRAGONBALL Z IV DISPO DES LE 1ER OCTOBRE À PRIX CANON AVEC UN CADEAU ! (EXPEDITION VPC / 24 HEURES)
COMME D'HABITUDE TOUTES LES TOP-NEWZ À DES PRIX IMBATTABLES LE LENDEMAIN DE LEUR SORTIE TOKYO
(FATAL FURY SPECIAL, SAMURAI SHODOWN, MORTAL COMBAT II, PC KID III, SAILOR MOON S ETC...)
LA GRANDE MAJORITE DES BONS JEUX SFC, RPG OU COLLECTORS SONT DISPOS, ACTUELLEMENT PRES DE 90 TITRES EN STOCK
(DBZ RPG, LEGEND OF GAIA, ALBERT ODISSEY, ACTRAISER II, DRAGON QUEST, FINAL FANTAISY ETC ...)

JEUX NEC

LA PLUS BELLE VITRINE DE FRANCE, DE ARRIVAGES TOUTES LES SEMAINES, TOUS LES MEILLEURS TITRES, BEAUCOUP DE TITRES INTROUVABLES, AUCUNE NEWS NE DEPASSE 500 FRS !!!! CAPSULES, COFFRETS VIDEOS, ARCAD CARD DRAW, ARCAD CARD PRO, TENNOKOE BANK DISPOS .

RETAILERS / REVENDEURS WELCOME : TEL : (1) 69.52.19.38 FAX : (1) 69.83.13.62
Demandez nos LISTINGS et CATALOGUES !

MISadventures of Flink

Flink, dont je vous parlais il y a deux mois, est l'événement de cette fin d'année sur Megadrive. Jamais jeu ne m'a fait un tel effet sur cette console. Qui aurait pu imaginer qu'un jour débarquerait sur la 16 bits de Sega un jeu de cette qualité? Moi pas! Et pourtant...

The Misadventures of Flink vous conte l'histoire d'un jeune garçon parti à la recherche de quatre émeraudes éparpillées un peu partout dans le vaste monde d'Arabiannast. Selon la légende, si quelqu'un parvient à rassembler ces quatre bijoux, la Terre tremblera, se fissurera, ouvrant un passage à un monde rempli d'or et de joyaux. Flink, le personnage que vous incarnez dans ce jeu, est bien décidé à s'emparer de ce fabuleux trésor. Sa tâche sera longue et fort difficile: il devra explorer une sombre forêt, traverser un village de goblins, visiter le monde merveilleux de l'Arbre géant et, enfin, s'aventurer dans les plaines arides et rocailleuses situées près du volcan. Heureusement, un ancien du village lui a enseigné quelques notions de magie. Flink est donc capable de réaliser dix sorts qui lui seront d'un grand secours tout au long de son périple. Mais assez parlé, il est temps de vous mettre en route, jeune aventurier, avant que la nuit ne recouvre la Terre de son noir manteau. Les routes sont déjà bien assez dangereuses comme ça...

AVIS — *oui!*

Blasé comme je suis, il est rare qu'un jeu retienne autant mon attention. Tout d'abord, je dois vous dire que Flink dispose à l'heure actuelle des plus beaux graphismes dont la Megadrive puisse bénéficier. Les couleurs sont si bien choisies et le travail du graphiste si soigné que l'on croit discerner une bonne centaine de teintes à l'écran. Or, il n'y en a que trente-deux! L'aspect animation n'est pas en reste: la centaine de sprites rencontrés et, surtout, Flink lui-même sont remarquablement fluides et leurs attitudes bien décomposées. L'aventure en elle-même est longue et devient de plus en plus difficile. Seul reproche à formuler: Flink, le héros du jeu, est un peu lent à se mettre en mouvement. Prévoyez de vous entraîner avant de commencer le jeu, un mode Spécial est fait pour cela!

L'ARBRE GÉANT

L'entrée du monde de l'Arbre géant se situe dans le monde du village. Si vous disposez du sortilège de rétrécissement, vous aurez alors accès à ce monde merveilleux et haut en couleur. Là aussi, la réalisation des décors est époustouflante!

Dans l'Arbre géant, le danger vient essentiellement des mouches noires, des pommes qui tombent des branches et des chenilles rouges.

Effet visuel réussi: des feuilles mortes virevoltent à vos côtés. Flink est ici en train de lancer un coffre vide sur la mouche noire, cette vermine.

LA FORÊT

Premier niveau du jeu, la forêt vous posera déjà quelques problèmes. Avancez lentement car les dangers sont partout. Flink va devoir traverser quelques cours d'eau et des lacs cachant des monstres aquatiques. Prudence, donc!

Les coffres renferment des objets utiles aux sortilèges. Pour les ouvrir, sautez dessus ou utilisez une clé.

Dans ce paisible lac, de terribles monstres aquatiques vous attendent. Ils apparaissent à l'horizon et, grâce à un effet de zoom, vous foncent droit dessus.

La forêt abrite quelques cours d'eau bien inquiétants. Méfiez-vous des poissons et de ces lourdes masses d'armes.

LE VILLAGE

Dans ce village monté sur de hauts pilotis, une chose est sûre: aucun faux pas ne vous est permis sous peine de faire une chute mortelle. Le village est d'une rare beauté et renferme quelques effets spéciaux techniquement impressionnants: rotation et zoom...

Les gardiens vous foncentdessus tête baissée. Sautez-leur sur la tête et vous les éliminerez.

Cet homme sur son "hélico" tente de vous éliminer à coups de "Cool Spot". Assommez-les et renvoyez-les lui: vous prendrez alors sa place.

Dans certaines maisons, vous devrez éviter de lourdes masses d'armes tantôt animées par des zooms, tantôt par des rotations, tantôt par les deux à la fois!

LE MONDE DES NUAGES

Pour atteindre le monde des nuages, il vous faudra impérativement posséder le sortilège qui vous permet de voler. C'est en battant le boss du monde de l'Arbre que vous l'apprendrez. Attention, ce monde est extrêmement difficile!

Les ennemis sont ici de deux sortes: les gros nuages gris et les esprits. Ces derniers attaquent toujours en nombre, formant un cercle qui diminue progressivement autour de vous.

Voici maintenant que les esprits forment un cercle qui va vous étreindre. Flink connaît la parade: il envoie un rocher sur leur formation.

LE MONDE DE LA LAVE

Une fois le boss des nuages abattu, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au pied du volcan, dans le monde rocailleux. Les quatre diamants sont en votre possession et la porte magique va s'ouvrir. Derrière elle, un monde féerique vous attend...

Voici notre ami Flink en fâcheuse posture: sa minuscule plate-forme se trouve projetée par une gerbe de lave!

Dans ce niveau, le mieux est de temporiser: Flink regarde passer une arche de feu, qui le manque de quelques centimètres.

LE MONDE ROCAILLEUX

Dans cette partie de la carte, vous devrez franchir une montagne aussi belle que dangereuse. Vous vous retrouverez à un moment à l'intérieur de celle-ci pour une partie de montagnes russes endiablée. Captivant!

Dans cette course de chariots, évitez les masses d'armes en vous baissant ou en sautant, comme ici, au-dessus d'elles.

Le sommet n'est plus très loin. Preuve en est, ces sortes de sangliers sauvages qui ne vivent qu'en altitude. Ce troupeau est incontrôlable et se déplace à l'aveuglette: voici que l'un d'entre eux vient de heurter un gros rocher!

MAGIE, MAGIES...

Flink est capable de réaliser dix sorts différents. Vous apprendrez à les exécuter en lisant les parchemins que détiennent les colporteurs. Trouvez ensuite le bon ordre d'introduction dans la marmite et le tour sera joué. Attention, ne tentez pas un sort si vous n'avez pas le parchemin adéquat, il vous en cuirait (surprise!). Et, surtout, entrez les ingrédients dans l'ordre indiqué.

FEUILLE DE SORTS
Voici quelques-uns des ingrédients qui seront nécessaires à la réalisation des dix sorts. Récoltez-en un maximum.

MAGIE POUSSE
Plume, feuille et anneau d'argent. Vous pourrez faire pousser la végétation et d'atteindre des plates-formes.

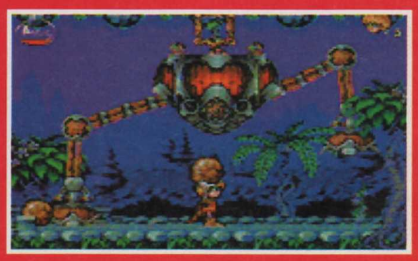
MAGIE ECLAIR
Anneau de diamant, plume, et à nouveau anneau de diamant. Cette magie est fort utile pour détruire les ennemis trop collants...

MAGIE RÉTRÉCIE
Voici l'endroit où il faut se servir du miroir, du collier magique et de l'amulette. Flink est maintenant minuscule et peut se glisser dans la fente de l'arbre.

BOSS 1, BOSS 2, BOSS 3, BOSS 4 ET BOSS FINAL

A la fin de chacun des mondes, vous allez devoir affronter un boss. Leur taille est impressionnante et tous sont fort bien animés. Etudiez attentivement leurs mouvements et vous les battrez facilement.

BOSS 1
Boss de la forêt.



BOSS 2
Boss du village des goblins.

BOSS 3
Boss de l'Arbre géant.

BOSS 4
Boss du monde des nuages.

BOSS FINAL
Un de ses quatre aspects!

AVIS *flouuuiiink!*

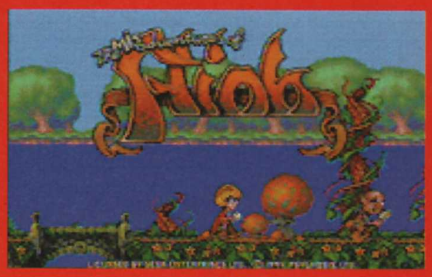
SPY

IN-CRO-YA-BLE! Je vous mets au défi de trouver plus beau sur Megadrive. Les couleurs, les sprites, les animations, le souci du détail en toute matière... Tout, je dis bien tout, relève de l'exceptionnel dans ce plates-formes superbement pensé. Les références à des jeux-culte y sont légion: Mickey Magical Quest (SNIN), Super Probotector (SNIN), Super Mario World (SNIN), Addams Family 2 (SNIN) et Donkey Kong (GB) sont mis à contribution. Et ne craignez pas le déjà vu, le clin d'œil facile, ces références s'intègrent subtilement à la partie, et le jeu ne peut qu'en être enrichi. Elles vous titillent l'imagination, vous secouent les neurones (surtout dans les nuages!). Et quand on sait que l'on doit tout ce travail à deux personnes seulement... Leur boulot est exceptionnel. Un énorme "OUI" pour un énorme jeu. Superbe.

PORTE MAGIQUE
Cette porte ne s'ouvrira que si vous avez réuni les quatre bijoux.

SECRET
Dans la forêt, il n'est pas rare de trouver des passages secrets. Derrière cette porte se cachent des coffres intéressants.

PERSONNAGES
Après chaque boss détruit, vous libérez un personnage et récupérez un diamant. Voici quatre personnages et leurs diamants récupérés par Flink.



ÉDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ: OCTOBRE
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: 3 OU 5

PRESENTATION 80%

Un écran-titre plutôt bien réalisé. Les menus et options sont très clairs. Texte en français.

GRAPHISMES 99%

Jamais la Megadrive n'a connu aussi beau, aussi fouillé, aussi coloré. Dément!

ANIMATION 89%

Le mouvement des sprites est exemplaire, mais il faudra vous habituer aux déplacements de Flink.

MUSIQUE 81%

Plusieurs thèmes musicaux par niveau. Treize mélodies sympathiques et bien travaillées.

BRUITAGES 80%

Une cinquantaine d'effets sonores, mais rien d'exceptionnel.

DUREE DE VIE 90%

La difficulté du jeu devient rapidement très élevée. De nombreux passages secrets...

JOUABILITE 86%

Flink répond parfaitement à chacune de nos exigences. Dommage qu'il traîne avant de courir.

INTERET 95%

Flink est le jeu que tous les possesseurs de Megadrive se doivent d'acheter. C'est une pure merveille! A quand le n° 2?

VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

TURBO INDEPENDANT

TURBO AUTOMATIQUE

asciiPad MD-6

RALENTI

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouvelles manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6, sont équipées des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

Distribué par

BIGBEN

Fax : 20-87-57-99

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

LEGEND

Trois Français eurent un jour l'idée de créer leur propre société pour vendre le jeu qu'ils avaient conçu. Cette société (anglaise!), c'est Arcade Zone, et le jeu, c'est Legend (voir interview et "Work in Progress" dans Consoles+ n° 33).

Peu de beat-them-all sont sortis officiellement sur Super Nintendo. Et encore moins des beat-them-all avec lesquels on peut jouer à deux. Le premier, bien sûr, c'est Super Probotector, riche en effets dus au mode 7 de la Super Nintendo. Il y a également Run Saber, copie parfaite de Strider, Turtles in Time, dans lequel vous incarnez les célèbres tortues Ninja... Dans un genre qui se rapproche davantage de Legend, on trouve The King of Dragons et Knight of the Round, tous deux signés Capcom, mais importés uniquement car n'ayant jamais fait l'objet d'une sortie officielle dans l'Hexagone. Alors, notre jeune éditeur anglais, composé d'une équipe française, peut-il espérer rivaliser avec le grand Capcom? C'est ce que nous avions laissé entendre dans nos avis sur ces deux jeux, testés dans Consoles+ n° 33.

Premier atout, comme nous l'avons dit plus haut (mais la chose est assez rare, dans un beat-them-all, pour que l'on enfonce le clou), Legend vous permet de jouer à deux simultanément, vos personnages étant munis l'un d'une hache et l'autre d'une épée) (ils n'ont malheureusement pas beaucoup de coups à leur disposition). Legend représente pourtant, pour cette petite équipe, une arrivée en force dans l'impitoyable univers des jeux vidéo. Et ce n'est qu'un début, car Arcade Zone nous prépare déjà d'autres créations: Iron Commando, un nouveau parcours/combat, et Nightmare Busters, un jeu de plates-formes/action, tous deux sur Super Nintendo. En attendant ces nouveautés, admirez les splendides graphismes de Legend, vous m'en direz des nouvelles...

DES ENNEMIS VARIÉS...

Si, sur quasiment tous les niveaux, vous retrouverez des ennemis "standard", vous tomberez aussi, tout au long du jeu, sur des ennemis très personnalisés, dont chaque attitude a été étudiée. Ils ont une façon de réagir qui les distingue nettement des ennemis classiques que vous connaissez dans les jeux de ce type. On a presque l'impression qu'ils pensent... mais pas trop quand même.

Dans l'auberge, vous découvrirez le bourreau avec sa hache et les vaillants guerriers munis de leurs épées.

Ici, ce sont les squelettes que vous rencontrerez sur la route parsemée d'embûches du sanctuaire.

Etrange séquence que celle où l'on rencontre des hommes préhistoriques dans des cavernes. Un délire d'Arcade Zone.

Lorsque la brume apparaît, un archer vous lancera ses flèches...

... et, plus loin, ces formes bizarres jailliront de terre.

Dans les niveaux-bonus, vous pourrez récupérer des sous, ou encore utiliser des clefs trouvées précédemment.

AVIS — oui, mais...

SAM

Pourquoi un petit "mais..." puisque j'ai toujours présenté ce soft comme un grand jeu? Tout simplement parce qu'il souffre de petits défauts et que mes réserves, peut-être, vont donner envie à l'équipe d'Arcade Zone, que je connais bien, de se donner encore plus à fond dans leurs prochains jeux, pour notre plus grand bénéfice! Legend est très beau, un des plus beaux beat-them-all sur Super Nintendo, ses mélodies nous transportent au cœur du Moyen Age aussi sûrement qu'une machine spatio-temporelle et, en termes de durée de vie, pas d'inquiétude, le jeu est long et difficile à souhait. En plus, on peut jouer à deux simultanément... Alors? Alors, j'y viens, à mon petit "mais": le jeu est un peu lent et les deux héros n'ont pas assez de coups à leur disposition. Néanmoins (voilà pour le "Oui"), Legend reste le meilleur dans sa catégorie sur SNIN. Continuez ainsi, les amis!

... ET DES BOSS DE QUALITÉ EN QUANTITÉ

Vous aurez aussi affaire à des boss de fin de niveau et de mi-niveau. Il y en a partout, et la difficulté pour les vaincre est relativement progressive. En voici, faute de place, un petit échantillon.

L'Arbre, boss de fin du premier niveau, n'est pas trop difficile à vaincre.

Le moine volant vous lancera des éclairs au visage. Planquez-vous...

Le boureau, avec sa masse d'armes, est déjà plus coriace, et ce n'est pas fini...

DEUX JOUEURS, "SAM PLAY"!

Pour un jeu comme celui-ci, il est évident qu'un mode 2 joueurs est nécessaire. Dans Legend, le premier joueur aura une épée et le second une hache. N'hésitez pas à inviter un copain, vous vous éclaterez deux fois plus.

AVIS *oui!*

SWITCH

Les sprites, très grands, se manient à la perfection. Les décors sont magnifiques, splendidement colorés, agrémentés de dégradés du meilleur effet, et d'une finesse exquise. Quand vous saurez que les animations sont impeccables, les ralentissements présents mais discrets, la musique médiévale envoûtante, vous comprendrez que Legend est un des meilleurs jeux du genre... Tous les éléments sont donc réunis pour faire de ce soft un incontournable. La durée de vie est fort longue puisque le nombre d'ennemis est conséquent et que ceux-ci sont plutôt coriaces. Enfin et surtout, la possibilité de jouer à deux bannit tout ennui! En clair, Legend, c'est de l'Ovomaltine, c'est de la dynamite! Le meilleur dans sa catégorie.

La rencontre avec le Dragon, au sommet de la tour, est une phase particulièrement ardue. Des humains viendront vous assaillir de coups pendant votre combat contre le monstre.

ÉDITEUR: ARCAD ZONE
DISTRIBUTEUR: SONY E.P. LTD
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

PARCOURS-COMBAT
1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: ASSEZ ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: OUI

PRESENTATION 80%
Le scénario défile sur un fond changeant plutôt sympathique.

GRAPHISMES 90%
Léchés! Des sprites sympa, le souci du détail: un travail de pro...

ANIMATION 79%
Point faible du jeu, elle est un peu lente malgré le mode Turbo, et pâtit de quelques ralentissements.

MUSIQUE 80%
Une partition médiévale de bonne facture mais peu variée...

BRUITAGES 79%
Peu nombreux, ils se font désirer...

DUREE DE VIE 89%
Difficile à souhait, au début. Vous y reviendrez souvent si vous avez l'occasion de jouer à deux.

JOUABILITE 85%
Le maniement des personnages, simple, s'effectue sans trop de problème.

INTERET 90%
Un bon parcours-combat sur Super Nintendo, dans l'esprit des jeux d'arcade. Ils sont rares, surtout de cette qualité.

MAGIC BOY

Eh! T'as vu le petit blond bien en chair? La touche qu'il a avec sa cape et sa baguette... Ils font les mêmes pour homme?"

Attention! On ne se moque pas impunément de Magic Boy. Ses pouvoirs magiques sont redoutables. La misssion de notre bout de sorcier inquiète beaucoup la SPA: sur chacun des niveaux du jeu, il doit dégommer autant d'animaux qu'il y a d'emplacements blancs en bas de l'écran. Pour cela, Magic Boy use de sa baguette avant de ramasser les ennemis, K.O., dans sa poche secrète. Mais il ne faut pas oublier d'éjecter les animaux sitôt empochés sinon ils se réveilleront et eux ne vous rateront pas! En plus, le "contrat" doit être effectué rapidement car, si vous tardez trop, ce joli monde renaît et il vous faut revenir en arrière et recommencer. Heureusement, il n'y a pas de chronomètre... Fan de Rambo, Magic Boy dégotte souvent des armes plus puissantes que sa baguette. Ces options spéciales durent le temps du compteur situé en bas à gauche: c'est court, d'où la nécessité de faire un carton dans les plus brefs délais. Graphiquement très soigné et animé de façon extrêmement fluide, Magic Boy est le premier jeu du genre action/réflexion sur Super Nintendo. Le jeu propose au moins 100 tableaux dans lesquels votre ruse et vos réflexes seront mis à rude épreuve. Les joueurs confirmés vont se régaler.

SOURIANT, MAIS BIEN ARMÉ

Sous son air de sainte nitouche, Magic Boy cache un véritable arsenal d'armes, prises à ses ennemis ou trouvées dans des blocs. Certaines traversent les murs, d'autres envoient des balles à la verticale (haut et bas)... La bombe fait simplement tout exploser à l'écran.

AVIS *oui, mais...*

Cool! Un jeu de plates-formes réussi qui demande rapidité et jugeote! Les premiers tableaux ne provoquent pas de méningite, n'ayez crainte. Mais, assez vite, certaines actions vous demandent d'élaborer une véritable stratégie, d'autant plus que, dès le deuxième monde, il devient souvent impossible de retourner en arrière dans un même niveau. Une petit erreur, une progression un peu lente et c'est la fin! Comme le jeu est long, on visite pas mal de mondes aux décors variés en découvrant de multiples "énigmes". Mais la difficulté est assez louche: certains tableaux sont très durs et d'autres trop faciles. Et tout est à recommencer quand on a perdu ses trois vies, vu que les mots de passe ne sont donnés que tous les huit niveaux... Ça peut finir par lasser. D'autre part, des accès se bloquent derrière vous dans certains tableaux, interdisant un nouvel essai: le suicide est obligatoire, ce qui n'est pas malin et fait plus que nuire à la jouabilité...

Pour obtenir cette vie, laissez-vous tomber tout au bord, paddle à fond à gauche.

Vous voici plongé dans monde qui ressemble pas mal à l'usine de jouets de James Pond.

OPTIONS MAGIQUES

Certaines options méritent qu'on aille les chercher à l'autre bout de l'écran. Cinq étoiles ramassées au cours d'une partie donnent un Continue (c'est rare). Le livre ouvre la porte d'un Bonus Stage et vous évite de finir le niveau. La potion plonge le tableau dans la nuit et vous rend invincible.

J'AIME PAS LE POISSON!

Le niveau 2 du Wet World (le "monde humide") risque de vous bloquer un petit bout de temps. C'est déjà délicat de dégommer tous les poissons du départ. Mettez-vous tout au bord de la petite marche et tentez d'assommer les deux poissons verts en premier: l'un d'entre eux donne une option de tir multiple bien pratique pour descendre ceux qui restent... Autre ruse, cette fois pour le crabe rouge supérieur: tirez en sautant du ressort – en restant bien à gauche pour ne pas toucher la boule au-dessus – puis faites un petit saut à droite sous le point d'interrogation pour attraper le crabe sans être blessé par son acolyte vert. Glissez vite sur la glace vers la droite en prenant garde aux trous. Attention! vous n'aurez pas droit à un deuxième essai: la glace fondue ne revient pas...

AVIS

oui!

SAM

Magic Boy est un nouveau jeu de J.V.C, et cet éditeur ne nous avait pas habitués à ce genre de jeu. Après avoir produit Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, on avait gardé l'image d'un éditeur de jeux d'action à grosses licences... Mais ici, avec Magic Boy, c'est un jeu de plates-formes/réflexion qu'il nous propose. Vous devrez y accomplir certaines actions qui elles seules vous permettront de passer au nivau suivant. Les graphismes sont assez sympathiques. Le sprite du héros est petit et d'un graphisme enfantin, ce qui me fera qualifier ce jeu de "mignon", et ce d'autant plus que les mélodies ont une fâcheuse tendance à être déclinées sur le même thème. Heureusement, le jeu est suffisamment long et difficile pour vous retenir un moment, même si la difficultée n'est pas dosée progressivement. Magic Boy est un bon jeu, mais que je conseillerais aux passionnés du genre uniquement.

ÉDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

ACTION/RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: CROISSANTE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: À RAMASSER

PRESENTATION 85%
De belles déformations sur l'écran-titre. Un peu long, et impossible à zapper...

GRAPHISMES 85%
A croquer! Décors de dessin animé et protagonistes tout ronds, tout mignons. Couleurs pastel et flous artistiques.

ANIMATION 85%
Une fluidité exemplaire. Magic Boy souffre de quelques ralentissements avec des armes puissantes.

MUSIQUE 65%
Guillerette, mais c'est toujours la même.

BRUITAGES 75%
Les animaux font tous "miaou" quand on les chope. Pourtant, y'a pas un chat...

DUREE DE VIE 90%
A raison d'un mot de passe tous les huit niveaux, la fin n'est pas pour demain.

JOUABILITE 80%
Certains diront que c'est difficile... Disons que la difficulté est bizarrement dosée...

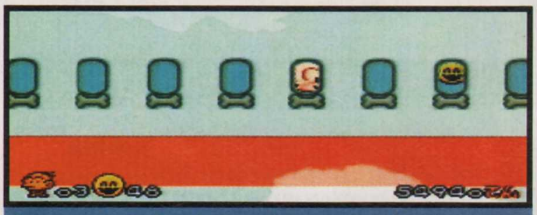
INTERET 85%
Malgré certains tableaux bien crispants, on s'éclate. Il y a toujours des options et passages secrets à découvrir.

PC KID

Issu d'une race mutante et inconnue dans nos contrées, PC Kid tient à la fois du bébé préhistorique et d'Elephant Man... Un bien lourd karma. Déambulant dans des mondes assez complexes et peuplés de créatures aussi peu gâtées par la nature que notre héros, PC Kid ramasse des pièces et cherche la sortie en suivant les flèches dessinées sur les murs. Tout est signalisé dans chacun des sous-niveaux des différents mondes, ce qui est très pratique, au risque de rendre votre progression trop facile. Ce qui l'est moins, c'est l'avalanche de monstres qu'il faut dégommer à coups de boule. Heureusement, ce morveux peut s'accrocher partout avec ses dents pour grimper: un spectacle hallucinant pour les dentistes. Pour se sortir de situations délicates, PC Kid se transforme en avalant de la nourriture. Le voilà soudain petit comme un microbe, gonflé comme un dirigeable, muni d'une queue verte de dragon, tout rouge avec une langue de serpent... Malgré une jouabilité qui laisse un brin à désirer et des actions un peu répétitives, PC Kid s'avère un jeu de plates-formes marrant et original. La gestation fut longue depuis la version NEC, l'accouchement ne fut pas sans douleur, mais le bébé plaît même si sa grosse tête est vide.

Chaque fois que PC Kid touche la petite fleur orange, une plante jaune à hélice vient le chercher pour l'emmener dans un niveau-bonus. Ici, il faut gonfler le personnage central à coups de tête!

La plante-hélice permet au kid de voler et de dégommer les ennemis au-dessus de sa tête.



Au creux de l'avion et planquées sous les ailes, les options de vie sont légion.

Dans les niveaux à pancartes, PC Kid peut évoluer sur des mots qui rebondissent en s'usant sur les parois! Il peut ainsi atteindre les hauteurs.

KIDESTEIN, UN MUTANT-ÉPROUVETTE

Le teigneux, aux sourcils dantesques, projette des flèches qui glacent les ennemis une ou deux secondes.

Les bonbons et la viande crue ont un effet diabolique sur les enfants, la chose est connue. Mais là, ce sont de véritables mutations que le "bébé" subit! Trois tailles lui permettent de passer les niveaux – quand vous êtes bloqué, cherchez le bonbon adapté à la situation –, et les caractères variés donnent des combattants différents. Le bonbon jaune provoque un retour à la normale.

A Paris, le kid casse la baraque, options à la clef.

Petit mais féroce, le Kid remonte les parois avec ses dents.

Demeuré avec une queue verte de dragon, efficacité garantie.

Pour un peu, on confondrait PC Kid avec l'option de vie supplémentaire!

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

Il faut que je vous fasse une confidence: PC Kid, avec sa bouille de bonze tibétain, est un peu l'enfant sacré d'A.H.L. Peut-être envie-t-il ses modes de communication, frustes mais efficaces? En tout cas, ce jeu a fait ses preuves sur PC Engine et la recette "coup de boule-coup de dent" a toujours ses fans. C'est vrai que le Kid est plutôt attrayant et sa panoplie de transformations assez délirante. A part ça, vous allez dire que je chipote, mais l'action est parfois crispante, par exemple quand il faut recommencer le monde entier parce que le boss vous a dominé. C'est vraiment très long. Par ailleurs, le petit n'est pas du genre rapide, sûrement à cause de sa grosse tête abîmée, et il ne répond pas promptement aux commandes, ce qui en fait le jeu idéal pour les pantouflards. A.H.L., faudrait voir à changer de pompes!

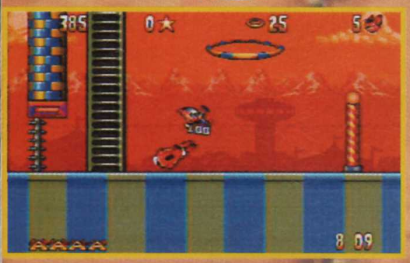
HUDSON SOFT/IMPORT
PRIX: F
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	75%
Démo d'un seul niveau du jeu, et petit dessin animé assez sympa.	
GRAPHISMES	85%
A mi-chemin entre Magic Boy et Addams Family, donc très réussis!	
ANIMATION	85%
Quelques légers ralentissements, mais rien de rédhibitoire.	
MUSIQUE	70%
Thème différent pour chaque monde. Musique plutôt douce...	
BRUITAGES	80%
Marrants et bien adaptés.	
DUREE DE VIE	75%
Pas très difficile mais les niveaux sont très longs.	
JOUABILITE	65%
PC Kid ne réagit pas bien vite à certains ordres du paddle, surtout dans l'eau...	
INTERET	**75%**
Un bon petit jeu, long et original. Mais les actions sont assez répétitives et le héros poussif.	

AERO THE ACRO-BAT

La dégaine de Michael Jackson, le look d'une chauve-souris aux dents longues: voici venu un nouvel héros sur la MD. Les hérissons vont se mettre en boule...

"Acro-Bat" en deux mots? Ah! oui, très subtil: une chauve-souris sportive, en fait! Au-delà du jeu de mots, sachez que ce jeu techniquement au top propose des missions extrêmement variées. Quatre mondes, de cinq niveaux chacun, et quatre boss sont au menu. Chaque monde a son thème: le cirque, le parc d'attractions, le bois et le musée de l'horreur (un endroit que je vous recommande...). Aero doit, selon les niveaux, sauter sur un nombre donné de plates-formes étoilées, trouver des clés, évoluer sur des montagnes russes, traverser des cerceaux, allumer des lumières, franchir des rapides à la nage, sauter à l'élastique, éviter la lave en fusion... En plus, le jeu recèle pas mal de passages secrets fourmillant d'options, telles que les vies supplémentaires, les étoiles, et de la nourriture pour Bat affamé. Pour dégommer les ennemis, Aero a deux armes: sa pirouette en piqué et les étoiles ramassées. Les possesseurs de SNIN peuvent vous parler du jeu: ils ont exactement le même depuis huit mois. Ça va être dur de rattraper leur avance...



Pour effectuer la pirouette qui dégomme les ennemis ou permet d'aller plus haut, appuyez deux fois sur le saut.

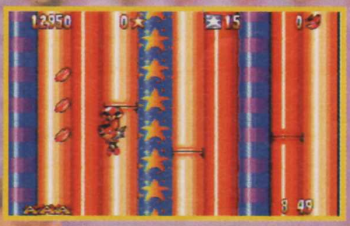
Si vous avez réussi à trouver l'option "B" cachée dans un des cinq niveaux du monde, vous accéderez à un Bonus Stage. Un mec équipé d'un ventilo vous empêche de ramasser les options.

QUEL SPORTIF!

Il sait tout faire, du saut périlleux arrière à la compote de poires.

L'homme-canon. Attendez que la barre soit au maximum pour appuyer sur le bouton de saut. Attention, des pics vous attendent au-dessus.

Sur son monocycle, et en équilibre instable sur un fil, Aero éjecte tous les ennemis au moindre contact.



Descente aérienne en parachute. Slalom obligé pour attraper toutes les options.

Dans le monde des bois, Aero se met automatiquement en boule. Il doit sauter par-dessus les pics, les plans d'ea ... à une vitesse folle.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Enfin un jeu qui craque sous la dent! Il a l'air original (il en a les chansons) et ce n'est pas de l'esbroufe, il l'est véritablement! Pratiquement identique à la version SNES, Aero est sans conteste un jeu qui sort du lot. Les niveaux sont super-longs, les passages secrets pas faciles à atteindre, ce qui permet de faire des découvertes même quand vous connaissez bien le jeu, et les missions sont très originales. Aero est un peu le Nicolas Hulot des consoles: il faut le voir sauter à l'élastique pour comprendre! De façon générale, bien maîtriser le saut-pirouette est indispensable car certains niveaux speedent tellement que vous n'avez pas droit à l'erreur. En tout cas, n'ayez crainte, cette vitesse ne nuit jamais à la jouabilité. Un vrai bonheur pour les acharnés de plates-formes.

SUNSOFT/BANDAI
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**80%**
Aero en gros plan et le titre en tout petit. Bonnes démos expliquant le principe du jeu.	
GRAPHISMES	**90%**
Détaillés et très variés, ils vous projettent dans un univers magique et original.	
ANIMATION	**85%**
Très performante. Aero est un acrobate, il se doit d'agir en souplesse, même à grande vitesse.	
MUSIQUE	**90%**
Superbe, entraînante, variée...	
BRUITAGES	**85%**
De bons petits bruitages qui illustrent bien les actions de ce fan de Batman.	
DUREE DE VIE	**90%**
Pas de mot de passe et seulement 3 Continue: les joueurs confirmés se régaleront.	
JOUABILITE	**85%**
Bonne. Mais la difficulté implique une grande précision: pas facile au début.	
INTERET	**90%**
Une réalisation parfaite servie par une animation sans faille. Le tout dans des niveaux très variés et plutôt corsés.	

MEGA BOMBERMAN

MEGA HIT

Après quelques centaines de millers de versions sur la NEC PC Engine et sur la Super Nintendo (et j'exagère à peine), voici enfin venir, sur la Megadrive, l'un des personnages les plus connus de ces quatre dernières années: j'ai nommé le célèbre Bomberman!

Comme les programmeurs de Hudson Soft ne font pas les choses à moitié, cette version Megadrive de Bomberman correspond au dernier épisode sorti sur la PC Engine, c'est-à-dire à Bomberman '94, ce qui se fait de mieux! Le principe du jeu est simplissime: en mode 1 joueur, vous dirigez un petit personnage, le Bomberman, à travers cinq mondes constitués de plusieurs sous-niveaux. Votre mission consiste à détruire tous les plots surplombés d'une boule de cristal dans chacun des tableaux. Une fois cette opération effectuée, un vaisseau spatial vous ouvre ses portes et vous mène aux niveaux suivants. Au dernier niveau, un boss vous attend. Bomberman est initialement armé d'une seule bombe, qui explose quelques secondes après avoir touché le sol mais, au fur et à mesure de sa progression dans l'aventure, notre ami découvrira une tonne et demie (là encore, j'exagère qu'à peine) de nouveaux gadgets qui enrichiront son armement. Ainsi, vous pourrez déposer jusqu'à huit bombes à la fois, augmenter la puissanse de la déflagration, chausser des patins à roulettes pour aller plus vite, projeter les bombes en leur assenant un vieux coup de pompe des familles... Petite nouveauté, vous avez la possibilité de grimper sur le dos d'un kangourou (qui, entre nous, ressemble comme deux gouttes d'eau à Yoshi, l'ami de Mario!). Sachez enfin qu'un mode Battle vous invite à jouer jusqu'à quatre simultanément, soit en équipe, soit en individuel... Avis aux amoureux: les statistiques prouvent que 78% des couples séparés avaient joué au moins une fois à Bomberman. Un mode que vous ne devez pratiquer qu'avec vos pires ennemis!

AVIS *oui!*

NIIICO

Je ne connaissais Bomberman que sur Super Nintendo. Quelle n'a pas été ma surprise de constater que cet épisode sur Megadrive correspondait à la dernière version NEC PC Engine! Le plaisir de jeu est donc total, surtout lorsqu'on y joue à quatre! C'est dans ce mode de jeu que vous aurez l'occasion de vérifier la solidité des liens d'amitié que vous avez noués. Préparez-vous donc à une pluie d'insultes, voire à un déluge de coups. Décapant! Il est cependant un peu dommage que les couleurs soient aussi fades. On aurait aimé profiter de quelques petits dégradés sur le sol, lesquels auraient donné un peu plus de relief. Enfin, pas de quoi gâcher un jeu aussi excitant que Mega Bomberman!

Voici la carte du monde qu'il vous faudra recréer. Cinq pièces de puzzle, pour cinq niveaux différents.

Une photo du Battle Mode. Ici, je suis en train de mettre une terrible raclée à mon petit et mal rasé ami, j'ai nommé Spy.

C'est la gloire!

Ici, le niveau des marécages. Utilisez les huttes pour placer quelques bombes... Soyez vicieux!

ET TA, T'AS PAS TON YOSHI, TA?

Je vous le disais précédemment, la possibilité de chevaucher un kangourou aux allures de Yoshi vous est offerte. Pour cela, il suffit de faire exploser une bombe près d'un bloc destructible et d'avoir un peu de chance. Selon la couleur de votre "Yoshi", vos pouvoirs diffèrent...

YOSHI VERT
Le Yoshi vert, par exemple, est capable d'effectuer de courts mais rapides sprints (comme le montre ce deuxième Yoshi).

YOSHI BLEU
Le Yoshi bleu, quant à lui, vous permet de sauter par-dessus un bloc.

YOSHI JAUNE ET YOSHI ROSE
Je vous laisse découvrir par vous-même ce que vous apportent les deux autres Yoshi... Ras le bol de vous mâcher le travail!

Voici un photo-montage du deuxième niveau du deuxième monde, le Vexin' Avolcano. Ici, le tableau est tout en hauteur. Astuce: utilisez le chariot pour détruire vos ennemis.

LE PREMIER MONDE À NU

Le premier monde est constitué de quatre sous-niveaux. Pas vraiment difficile, il sert à vous familiariser avec les commandes du joypad et les astuces de jeu. Vous voici donc lâché dans la terrible Jammin' Jungle. Emportez votre boussole, ou vous finirez comme Livingstone!

Niveau 1-3

Ce niveau va vous mener au premier boss du jeu. Mais, avant de rencontrer la terrible Banane (certainement une cousine de Banana San), il va falloir encore fournir quelques efforts.

Niveau 1-1

Sous certains blocs, vous découvrirez plusieurs gadgets. Ici, notre ami Bomberman vient de découvrir un œuf renfermant un kangourou aux allures de Yoshi.

Boss niveau 1-3

Quand je vous disais que cet affreux bosco ressemble comme deux gouttes d'eau à Banana San! Rajoutez-lui une perruque noire et le tour est joué!

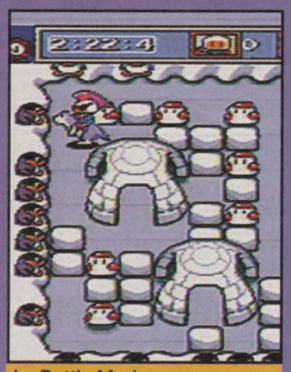
Niveau 1-2

Ce tableau à la particularité de se déplacer sur la droite. Il est donc plus long que vous ne vous l'imaginiez. Il n'est pas très difficile mais, si vous perdez, il faut tout recommencer.

AVIS *oui!*

SAM

Mega Bomberman sur Megadrive est la meilleure version de Bomberman qui existe sur console! Il faut savoir qu'elle est strictement identique à la version de Bomberman '94 sur PC Engine. Seule différence: vous ne pouvez plus jouer qu'à quatre simultanément, contre cinq intervenants dans la version sur PCE. Beaucoup de petits "plus" ont été rajoutés, comme les kangourous, ce qui rend le jeu carrément plus fun. Sinon, bien entendu, on retrouve toujours la multitude d'options et de tableaux en mode 2 joueurs propres à Bomberman! Quant au mode Normal, à un joueur, il a été considérablement amélioré. Plus attrayant, il sera cette fois susceptible de vous plaire. En somme, Mega Bomberman est un excellent soft sur Megadrive.



Le Battle Mode propose une dizaine de tableaux variés. Voici maintenant le monde de la glace. Méfiez-vous des pingouins, des marsouins, des chiens, des mains (baladeuses), des nains, du pain, du vin...

ÉDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: D

ACTION/RÉFLEXION
1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: VARIABLE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: -
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 79%
Une petite introduction vous conte l'histoire du jeu. C'est sympa mais vraiment trop court.

GRAPHISMES 79%
Les sprites sont bien réalisés. Dommage que les couleurs ne soient pas mieux choisies.

ANIMATION 86%
Très simple pour un jeu comme celui-ci. Aucun ralentissement ne vient gêner une partie.

MUSIQUE 80%
Si la mélodie est simplette, elle a l'avantage de nous entraîner à fond dans le jeu. Très sympa.

BRUITAGES 71%
A quoi vous attendiez-vous? A part quelques "baoum", il n'y a rien de remarquable.

DUREE DE VIE 90%
Le jeu en mode 1 joueur est devenu très accrocheur... alors à quatre, je vous laisse deviner!

JOUABILITE 90%
Quels que soient votre âge, votre profession, votre situation familiale, vous saurez y jouer.

INTERET 94%
Mega Bomberman est un méga-jeu, un méga-hit, un méga-tout, quoi! Un jeu indispensable!

REVIEW

TURN AND NO-FLY

Les simulateurs de vol comme Turn and Burn sont assez rares sur Super Nintendo. Hormis Super Air Diver (C+ 27), sorti en décembre 1993, les nintendophiles n'ont pas eu grand-chose à se mettre sous les molaires. Qu'ils se réjouissent, Turn and Burn va les rassasier!
Turn and Burn est un jeu qui repose essentiellement sur les combats aériens. En effet, à bord d'un F-14, vous allez devoir accomplir nombre de missions suicidaires. Si, dans les premiers niveaux, vos objectifs sont uniquement des Mig 29 soviétiques, vous apprendrez par la suite à détruire du matériel ennemi au sol, comme une plate-forme pétrolière ou encore une base située sur une île. Toutes vos missions débutent par un petit briefing du commandant de bord. Il vous explique brièvement les points importants des différentes missions. Ensuite, d'un pas alerte, vous gagnerez votre avion de chasse, un F-14, qui vous attend sur le pont d'un porte-avions. La manette des gaz poussée à fond la banane, vous voici lancé dans de dangereuses aventures. Si le décollage ne pose aucun problème, l'appontage se révèle beaucoup plus délicat. Fiez-vous uniquement aux instruments de bord. Turn and Burn, compte tenu du nombre de missions proposées (pas moins de treize), est un jeu qui mérite toute votre attention, si toutefois vous êtes un fana du genre.

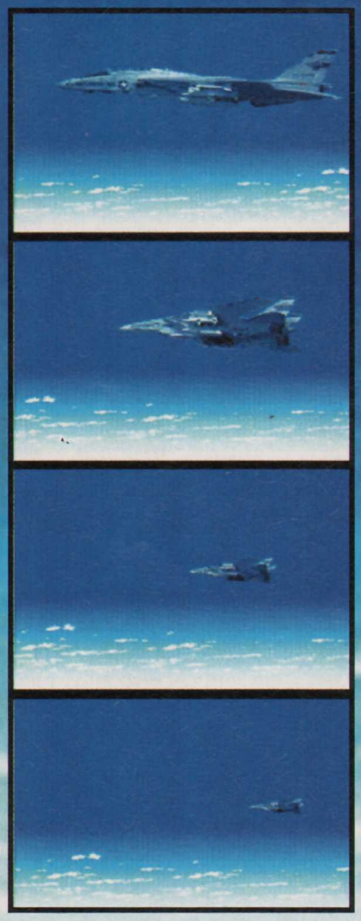
Le radar qui est à bord de votre F-14 est très puissant. Sachez l'utiliser correctement, vous économiserez du fuel.

MODE 7 DEUX FOIS MIEUX

Dans les dernières phases de vos missions, le mode 7 de la Super Nintendo est très utilisé, notamment lorsque vous affrontez les boss, puis quand vous devez vous poser sur le pont d'un porte-avions. Les zooms en étonneront plus d'un...

L'appontage vous posera quelques problèmes en début de partie. Fiez-vous aux instruments de bord.

A la fin de la quatrième mission, vous devrez détruire un observatoire situé sur une île perdue du Pacifique.



Au lieu de rêver en regardant ce magnifique coucher de soleil, vous feriez mieux de vous occuper de l'ennemi...

La destruction d'un avion radar expérimental sera le terme de la cinquième mission. Il faut, pour l'abattre, détruire ses deux réacteurs.

Vos adversaires ont construit une plate-forme pétrolièrepour se ravitailler en carburant. Votre sixième mission consiste à la détruire.

AVIS *oui, mais...*

NIIICO

Turn and Burn est une simulation de combat aérien surprenante. Si, lors des trois premières missions, votre rôle se limite à détruire des Mig 29 soviétiques, vous êtes rapidement confronté à des situations plus intéressantes. Bombardement de matériel ennemi sur une île perdue du Pacifique, destruction d'une plate-forme pétrolière, interceptions aériennes (à cette occasion, le mode 7 de la SNIN est très sollicité)... A la fin de chacune des missions, il vous faudra apponter sur le porte-avions. Excercice parfois périlleux! Les décors de certaines scènes, quand votre pilote regarde derrière lui par exemple, sont digitalisés. Si vous êtes un fana du genre, vous pouvez vous laisser tenter...

D BURN ZONE

Voici ce à quoi vous aurez droit si, par malheur, votre F-14 était détruit en mission. Je ne vous le souhaite pas.

Cet angle est automatiquement adopté après votre décollage. Le porte-avions s'estompe, tandis que vous volez vers l'aventure.

Repérez l'ennemi à l'œil nu avant de le détruire. Petite astuce: faites un demi-looping, puis une demi-vrille, et il sera alors "locké".

La quatrième mission se déroule dans un profond brouillard. Fiez-vous à votre radar pour l'approche, puis à vos yeux pour l'attaque.

Le missile à tête chercheuse a joué son rôle à merveille. L'écran du tableau de bord vous permet de visualiser la destruction du Mig 29.

PLEIN LA VUE!

Turn and Burn propose divers angles de visualisation. Si, au début du jeu, ils peuvent vous sembler inutiles, ils deviennent par la suite indispensables si vous ne voulez pas prendre un missile dans les fesses ou une rafale de 60 mm dans le nez. Pensez donc à surveiller votre radar de bord, mais aussi vos arrières!

AVIS

SAM

Voici un nouveau jeu sur Super Nintendo qui exploite bien les capacités du mode 7 de la Super Nintendo. Si vous voulez du zoom, de la rotation et autres effets, jetez un coup d'œil à Turn and Burn. Comme pour tous les jeux qui utilisent le mode 7, les graphismes ne sont pas exceptionnellement riches en couleurs, mais ils ont l'avantage d'être soignés. Ce jeu de combat aérien, ou plutôt cette simulation de combat aérien sur Super Nintendo est somme toute bien réalisée. Avec de l'entraînement on se fait très vite aux commandes et au maniement de l'engin que l'on pilote. Sachez de plus que ce genre de jeu est assez rare sur cette console. Alors, si vous aimez le genre, vous pouvez sans crainte foncer dessus, il vous satisfera.

ÉDITEUR: ABSOLUTE
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

COMBAT AÉRIEN
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 2
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 65%
Un écran-titre très banal. Cependant, les options sont on ne peut plus claires.

GRAPHISMES 75%
Certaines images sont très "claquantes", mais hélas! on reste toujours dans son cockpit.

ANIMATION 85%
Très rapide! Le mode 7 de la console n'est utilisé que dans certaines phases de jeu.

MUSIQUE 70%
Dans le style militaire, elle est discrète.

BRUITAGES 72%
Ils se sont pas géniaux mais correspondent parfaitement aux situations.

DUREE DE VIE 85%
Un jeu qui devient de plus en plus intéressant au fur et à mesure des niveaux.

JOUABILITE 88%
Malgré le nombre de commandes à effectuer sur le joypad, on pilote son F-14 très facilement.

INTERET 80%
Les amateurs de simulation de combat aérien apprécieront beaucoup ce jeu. Les autres se doivent de l'essayer au moins une fois.

TETRIS FLASH™ テトリスフラッシュ

Dois-je vous rappeler que l'on doit le concept de Tetris à un Soviétique, Alexey Pajitnov? Depuis, le jeu a fait le tour du monde. La Game Boy, entre autres, a largement contribué à son succès. Et sur la 16 bits de Nintendo, qu'en est-il?

Il existe trois versions de Tetris sur SFC. Bien entendu, je ne vous parle que des jeux de Bullet Proof Software, qui possède la licence officielle de Tetris. Le premier paru s'appelle Super Tetris 2 + Bombliss (testé dans le n° 16 de C+, 90%). Deux jeux en un: un Tetris original d'un côté et, de l'autre, Bombliss, un jeu sympa. Le second, mon préféré, est Tetris Battle Gaiden (testé dans le n° 29 de C+, 93%): trois modes de jeu, dont deux avec des pouvoirs magiques. A deux, il est dément. Enfin, le troisième, celui qui nous intéresse plus particulièrement aujourd'hui, Tetris Flash, inaugure un nouveau concept. Les blocs qui tombent et remplissent votre écran n'ont plus la même forme qu'auparavant. Et le but ne consiste plus à faire des lignes, vous devez désormais vider l'écran. Un principe qui se rapproche beaucoup de celui de Dr Mario.

En mode Normal, vous gérez des petits blocs colorés, roses, jaunes et bleus. Certains d'entre eux brillent: sur ceux-ci, si vous posez deux autres blocs de même couleur, horizontalement ou verticalement, les trois disparaissent. Une fois tous les blocs brillants d'une même couleur détruits, les roses, par exemple, tous les blocs roses se volatilisent. Notez que tous les blocs disparaissent lorsqu'ils sont réunis par trois de couleur identique, brillants ou non. Mais, pour gagner, il faut impérativement détruire ceux qui brillent. Le mode Puzzle est plus complexe. On vous propose un schéma type, et vous ne disposez que d'une seule pièce (au début) grâce à laquelle vous pourrez et devrez vider l'écran. Pour la placer au bon endroit, vous devrez utiliser vos neurones. Sachez que ce jeu était présenté sur le C.E.S. de Chicago, en juin dernier, sous le nom de Tetris 2.

LE MODE NORMAL

Le but: vider votre écran pour passer au round supérieur. Pour cela, vous devez détruire les petits carrés de couleur brillants. Et, pour les détruire, vous devez les assembler avec deux autres pièces de la même couleur afin de former un groupe de trois. Attention! ça ne marche pas en diagonale.

Round 10, le dernier bloc jaune brillant a été détruit, restent les roses et les bleus.

À DEUX

Allez, courage, vous avez bientôt fini, il ne reste plus beaucoup de blocs brillants à détruire...

Le mode à deux reprend exactement le même principe que le mode Normal, sauf que vous êtes deux! Le vainqueur est celui qui réussira à vider son écran le premier. Lorsque vous remportez une victoire, un petit poisson apparaît. C'est en effet dans un aquarium préhistorique que vous évoluez.

Au 30e niveau, il s'agit carrément d'un "mur" que vous devrez détruire pour vider l'écran.

LE MODE PUZZLE

Sans doute le mode le plus sympa, il est aussi le plus difficile. On vous offre au départ une seule et unique pièce et, sur un écran de jeu composé d'un tas de petits blocs, vous devez vider l'écran en posant votre pièce là où il le faut, et dans le bon sens. En évoluant dans ce mode, vous aurez deux, puis trois pièces, puis... Bonne chance!

Le premier tableau du mode Puzzle: vous n'avez qu'une pièce. Facile...

AVIS — oui, mais...

SAM

C'est vrai, le concept de jeu est nouveau, le mode Puzzle peut être intéressant et, à deux, on s'amuse... Mais la lassitude nous gagne très vite. Je suis pourtant un fan de la série, et j'ai longuement testé cette dernière mouture, seul, à deux... Il a fallu me rendre à l'évidence, je m'ennuyais. Aucune technique révolutionnaire n'est à noter. Les graphismes, dans un style préhistorique, n'ont vraiment rien de spectaculaire. De musique, il n'y a que quatre mélodies, et qui n'ont pas le punch de celles de Tetris Battle Gaiden. L'idée de ce nouveau Tetris n'est pas mauvaise, mais mal mise en application. Si vous voulez un Tetris, choisissez plutôt le Super Tetris 2 + Bombliss. Et si vous voulez un Tetris de "compétition" pour affronter vos amis ou l'ordinateur, optez pour Tetris Battle Gaiden.

BPS/IMPORT
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/RÉFLEXION

PRESENTATION	50%
Rien de très spectaculaire, le logo BPS (très beau) et la page-titre (moins belle!).	
GRAPHISMES	70%
Mouais... Un style particulier: ambiance préhistorique, peu de couleurs.	
ANIMATION	–
Sans importance pour ce genre de jeu.	
MUSIQUE	78%
Seulement quatre mélodies, c'est vraiment dommage !	
BRUITAGES	60%
Il y en a très peu, mais c'est amplement suffisant pour ce genre de jeu.	
DUREE DE VIE	80%
Plusieurs modes, dont celui à deux joueurs et un mode Puzzle qui devrait vous retenir longtemps.	
JOUABILITE	80%
Il faut prendre le coup de main, car la logique du jeu n'est pas évidente.	
INTERET	**80%**
Un Tetris nouveau style, moins marrant, moins prenant que ses prédécesseurs.	

MARKO'S MAGIC FOOTBALL

MEGAFORCE:
"... le jeu est génial..."
92%

JOYPAD:
"... original, superbement beau et très fluide..."
86%

- Plus de 13 niveaux de jeu et d'action
- De nombreux niveaux secrets
- De saisissants effets spéciaux
- Des graphismes d'arrière-plan simplement renversants

MARKO'S MAGIC FOOTBALL, c'est comme si vous étiez dans un cartoon!!!

Disponible chez les meilleurs revendeurs

TITI et GROS

"Hello, breakfast!" clame-t-il dès qu'il s'approche de Titi. Cet être au pelage noir et à la voix digitalisée n'a qu'un but dans la vie: bouffer du canari.

Votre mission est simple: attraper Titi à la fin de chaque niveau quand il est désigné par des flèches bleues. Pour y arriver, il faut déjà le rattraper régulièrement, histoire que vous avanciez ensemble. Un petit coup de patte, quelques plumes qui volettent, et c'est reparti! Mais le trajet est encombré: Mamie vous fracasse le dos avec le balai, le chien vous dévore à grands coups de dents, sans parler des chutes qui vous sonnent pas mal – pensez au parapluie – et de l'électricité qui vous sonne davantage encore. Un univers impitoyable dans lequel Sylvestre évolue en ramassant des options et des bonus posés sur des étagères, des cheminées, des ballons, des toits... Tout le long (c'est une expression...) du jeu, le matou empile des objets pour grimper. C'est l'action principale à accomplir pour progresser. Sacs de voyage, caisses en carton, fauteuils, tout est bon pour atteindre cette créature ridicule et délicieuse, jaune et difforme, que l'on appelle un canari. Sylvestre va ainsi parcourir sept niveaux dans la maison, l'arrière-cour, la ville de nuit, sur un train à grande vitesse, dans le laboratoire du Dr Jekil (avec Titi en Mr Hyde), de nouveau dans le labo (Sylvestre et Titi sont réduits à la taille d'insectes par rapport aux instruments) et, pour finir, affrontement de tous les ennemis sur un bateau. Une réalisation très réussie pour un jeu bien trop facile.

Dans le labo du célèbre Dr Jekil, Titi se transforme en mutant pour bouffer du chat. Ramassez les antidotes éparpillés dans le niveau.

Matez-moi cette cape de Super Sylvestre! Après l'avoir enfilée, Sylvestre sera invincible tant qu'il clignotera.

Un niveau d'enfer! Le paysage défile à fond derrière le train, Sylvestre a du mal à avancer. S'il tombe entre les wagons, il passe sous le train, et retour à la case départ.

AVIS *oui, mais...*

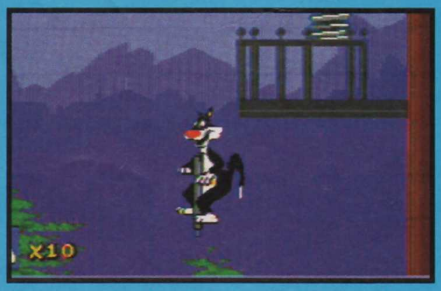
ELVIRA

D'emblée, j'ai adoré voir ce jeu/dessin-animé à l'animation délirante. Les mimiques et ruses de Sylvestre dans sa mythique poursuite effrénée m'ont bien fait marrer. Enfin du grand art "cartoon" sur notre console... Mais on admire un moment, on rigole, et puis? Le but d'un jeu vidéo, si réussi soit-il dans la forme, est bien de nous faire jouer. Et, sur ce plan, le concepteur a dû réfléchir au côté ludique de la chose entre 8 heures et 8 h 05 en buvant son café. Déjà, sept niveaux, ce n'est pas le Pérou. Une petite dizaine d'ennemis, ça fait léger. Alors quand on termine le jeu en deux heures en ayant répété cent fois les mêmes actions, on se dit qu'on aurait mieux fait d'allumer la télé, ça n'aurait pas changé grand-chose...

STRATÉGIES DU MATOU

Les options ramassées s'emmagasinent sur le sous-écran. Quand vous êtes bloqué dans un passage, pensez à toutes les essayer: la solution est forcément là.

Dès que Sylvestre chute, donnez-lui vite un parapluie qui le fera tomber en douceur. Cinq chutes ou coups lui font perdre une vie.



Une canne à rebonds indispensable quand vous ne trouvez pas d'objets à empiler. Appuyez sur le bouton "Action" pour rebondir de plus en plus haut.

Basique et efficace: quelques bons coups de maillet dégagent le chemin de tout importun.

S MINET

Sylvestre peut porter des objets et meubles et les empiler.

SYLVESTRE, HÉROS ET CLOWN

Des attitudes variées pour un chat à l'animation sans défaut. Qu'il saute, qu'il attrape Titi, qu'il se batte, qu'il coure... son expression est toujours différente. Tous les protagonistes empruntent d'ailleurs plusieurs attitudes.

En attente, notre matou se frotte sournoisement les pattes.

Heu!... Cette ligne est sûrement à haute tension.

Eteignez l'interrupteur pour ne pas être brûlé par la cheminée.

Les bras lourds, Sylvestre pousse avec son dos, gouttes de sueur à l'appui.

AVIS — oui, mais...

SAM

Oh! z'ai cru voir un bon jeu sur Megadrive... Mais oui, z'ai bien vu un bon jeu sur Megadrive. Ce jeu, c'est Titi & Gros Minet. Il ressemble, sur le plan graphique, beaucoup au dessin animé de la Warner Bros. Même les animations du chat Sylvestre sont très fidèles au cartoon. Tous les éléments sont en place pour vous mettre dans l'ambiance: le chien, la grand-mère, les décors. Pourtant, on relève quelques petits défauts, notamment au niveau de la jouabilité. Sylvestre, le personnage que vous dirigez, bouge bien, mais les tests de collision de sprites sont visiblement mal gérés. Quant à la difficulté, une fois que vous arrivez à déplacer correctement Sylvestre (malgré les défauts suscités), le jeu devient trop facile. Dommage, Titi & Gros Minet aurait pu être un soft beaucoup plus sympahique!

ÉDITEUR: TECMAGIK
DISTRIBUTEUR: TIME WARNER
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: VARIABLE
CONTINUE: 2

PRESENTATION 85%
"Titi et 'Rominet" se coursent sur fond de "Time Warner". Petite explication du jeu simple et efficace.

GRAPHISMES 85%
Un univers de dessin animé. D'ailleurs, on s'amuse plus à mater les mimiques hilarantes de Sylvestre qu'à jouer.

ANIMATION 90%
Alors là, rien à dire! Amis et ennemis ont chacun un éventail d'attitudes variées. Les déplacements sont très fluides.

MUSIQUE 90%
Des thèmes dans la tradition de la Warner Bros. Un régal.

BRUITAGES 90%
Un régal. L'ambiance de la course est parfaitement rendue.

DUREE DE VIE 55%
Le point faible... En difficulté optimale, on finit les sept niveaux en deux heures. Dommage...

JOUABILITE 75%
Une fois les commandes maîtrisées, ça ne se passe pas mal.

INTERET 75%
Un jeu très original mais malheureusement trop facile, à conseiller aux plus jeunes.

Capt'n Havoc

Eviter les gros ballons rouges de ce bouledogue est assez aisé, le blesser également. Lorsqu'il est en l'air, guettez son ombre pour savoir où il va retomber.

Il était une fois l'histoire d'une carte, de diamants et d'une damoiselle en détresse...

Capitaine au long cours échange bateau contre carte au trésor, diamants et bonne paire de tennis en vue jeu de plates-formes. Hystériques et dragons fans du Capitaine Crochet s'abstenir."

Si je ne m'abuse, les jeux de plates-formes ne sont pas légion sur Megadrive. Un Sonic par-ci, un écureuil par-là, une chauve-souris ailleurs... Alors, quand on allume la console, ce n'est pas sans un tressaillement d'espoir et d'inquiétude mêlés. Même si les textes de l'intro sont en anglais, il est facile de comprendre le but du jeu: ramasser des diamants; 100 diamants = 1 vie supplémentaire), prendre les bonus dans les coffres et anéantir le boss de fin de niveau. Assez classique, somme toute! C'est en fait par sa réalisation que ce jeu dégage un charme puissant (y'a de la magie dans l'air!). L'univers de Havoc est d'une beauté sereine et la musique enchanteresse! En plus, la difficulté est bien dosée et les parcours qui paraissent linéaires cachent souvent divers étages et autres surprises. Un petit bijou...

CRAPAHUTAGE DU PIRATE

Guettez l'apparition de ces petits êtres au ballon rose. Explosez vite les ballons en sautant avant d'être poussé sur les pics.

Le feu vous suit! Pas la peine de foncer, il foncera aussi. Prenez plutôt le temps d'actionner les pompes à eau qui éteignent les flammèches.

Dans ce niveau techno, faites gaffe aux rebonds sur l'eau: un instant de trop et Havoc peut rafraîchir votre menthe à l'eau.

Des décors un peu dépouillés pour ce niveau dans la neige, royaume des pierres "écraseuses".

AVIS *oui!*

ELVIRA

Voici un jeu de plates-formes qui a la bonne odeur d'un conte de fées illustré. On a tout de suite envie de connaître la suite de l'histoire, de voir de nouveaux trésors dans les coffres, d'autres décors... Il y a par ailleurs pas mal de déformations d'écran assez bien rendues qui ajoutent un plus à cet univers de BD (voyez le fond de l'océan et la ville en flammes!). Il est vrai que certains niveaux paraissent pauvres graphiquement en comparaison des premiers, mais l'ensemble est quand même un vrai plaisir. Havoc est un sprite mutin et, malgré son costume rose, il se bat comme un guerrier léger et rebondissant. Cet héritier de Peter Pan fait rêver. A jouer tout en finesse.

CODEMASTERS/ECUDIS
PRIX: D
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	**85%**
Déformations de nuages sympa sur l'écran-titre. Histoire bien "illustrée".	
GRAPHISMES	**90%**
L'univers d'une BD avec des couleurs pastel et des décors en 3D.	
ANIMATION	**90%**
Les sprites évoluent bien même à grande vitesse. Havoc est un as de la pirouette en souplesse.	
MUSIQUE	**95%**
Divines symphonies, en parfait accord avec chaque niveau de jeu! Un rêve.	
BRUITAGES	**75%**
"Clink!" quand Havoc ramasse un diamant, "Pfft!" quand il effectue son saut d'attaque...	
DUREE DE VIE	**80%**
Une dizaine de niveaux avec leurs boss respectifs et peu de Continue: de quoi tenir à... 80% !	
JOUABILITE	**89%**
Aucun problème de ce côté.	
INTERET	**89%**
Un jeu de plates-formes mignon tout plein avec une musique superbe. Le bonheur.	

36 15

Le Maître du Jeu

VIDEOFIL

Présente **Objectif NEW YORK**

jusqu'au 15 septembre 1994 joue et GAGNE

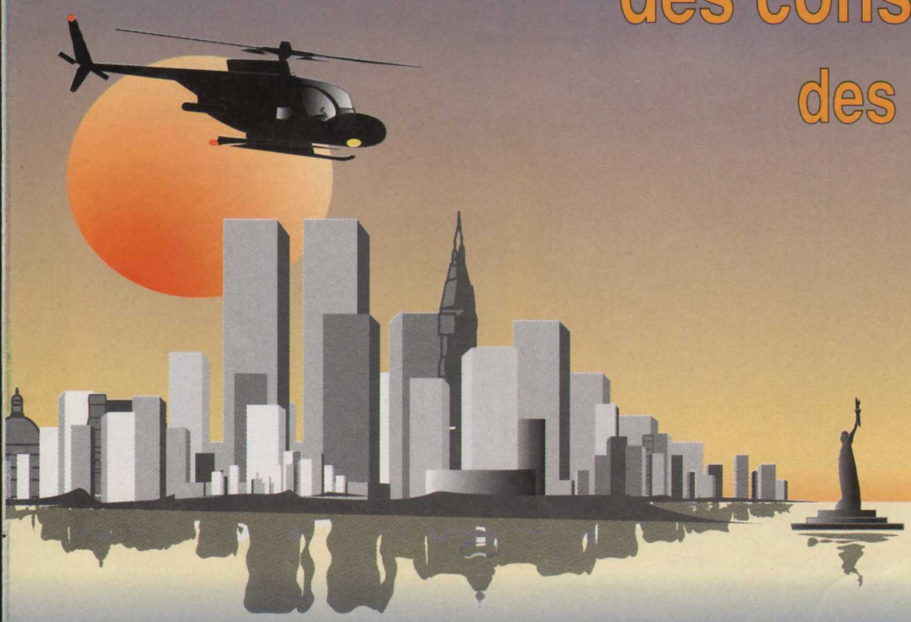
8 voyages à NEW YORK (2 personnes)

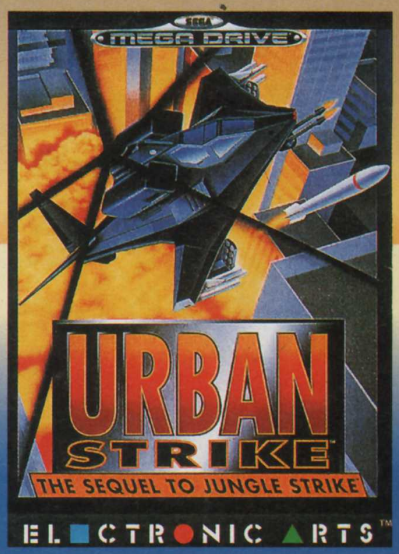
avec un survol de MANHATTAN en hélicoptère

des consoles MEGADRIVE

des jeux URBAN STRIKE

ELECTRONIC ARTS™





et des centaines d'autres SUPER CADEAUX

sur 36 15 VIDEOFIL - mot clé URBAN

MEDIAPROGRÈS - 2.19F/mn

Jeu gratuit sans obligaion d'achat

Tu peux aussi appeler les Maîtres du Jeu, leur poser tes questions et consulter les trucs et astuces des meilleurs jeux vidéo sur **36 15 VIDEOFIL** ou par téléphone au :

36 70 93 93

8.76 F, puis 2.19F/mn

ESCAPE F

Comment ne pas céder au charme dévastateur de ce diable aux longues dents? Il a la rapidité d'un Sonic, la dextérité d'un Indiana Jones et la nervosité d'un bon p'tit diable. Il est craquant et, en plus, on vous le fait pour pas cher. Quatre cents francs, mon frère, ti li vois, ti li crois pas... MAIS... MAIS QU'EST-CE QUI SE PASSE?"

Un rayon lumineux, venu du fin fond de l'espace, est venu foudroyer Taz, tandis que le vendeur n'a pas attendu la suite des événements pour tourner de l'œil. Vous? Perspicace comme pas deux, vous avez saisi immédiatement que Marvin le Martien a trempé dans cette vilaine histoire. Son zoo personnel manquait de locataires, ces temps derniers, et Taz était la proie rêvée pour venir compléter sa collection. Il vous faut maintenant l'aider... Les commandes sont simples d'accès: bouton A pour bénéficier du pouvoir des objets trouvés (les boîtes de rochers vous permettront de cracher des pierres, le gaz de jouer au cracheur de flammes, etc.). Pour sauter, vous utiliserez le bouton B, et pour partir en tornade le bouton C. Une fois les commandes acquises, il ne vous restera plus qu'à rentrer dans les labyrinthes infernaux qui composent les six niveaux de jeu. Votre mission? Tout faire pour vous échapper de cette planète. Ennemis et boss n'ont rien à voir avec ceux que vous avez pu rencontrer dans le premier épisode. La nouveauté la plus importante concerne les systèmes de déplacement de Taz. Ainsi, vous pourrez utiliser la tornade à volonté puisque celle-ci ne consomme plus d'énergie. Vous pourrez ainsi franchir des obstacles apparemment infranchissables, creuser, grimper, escalader d'étroits goulots, voler, etc. Toujours aussi difficile et aussi rapide, le diable de Tazmanie hantera vos nuits. Il est diabolique... Et n'oubliez pas de faire respirer des sels au pauvre vendeur!

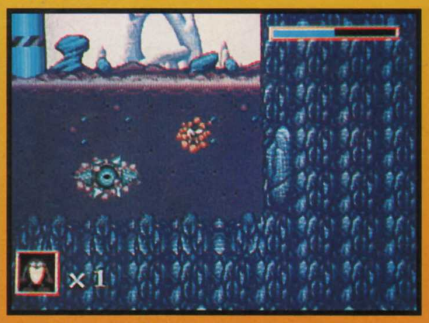
Taz trouvera de nombreux gadgets un peu partout dans les différents labyrinthes. Le voici ici en train de dévorer une cuisse de poulet.

Ce boss ressemble fort à une grosse mouche vue de face. Il tentera de vous assommer avec sa trompe d'acier. Sautez par-dessus puis cognez entre les deux yeux.

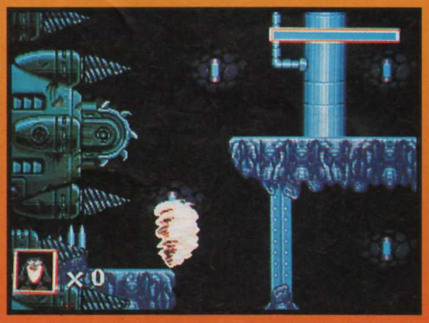
DE L'ART DE SE DÉPLACER!

La principale nouveauté de ce Taz second du nom réside dans les déplacements de votre personnage. La tornade est toujours là, mais vous ne perdrez plus d'énergie en l'utilisant. Arrivent également des options toute nouvelles, comme l'hélico ou les déplacements dans les sables.

Le troisième niveau vous permettra de vous servir de cet étrange parasol pour voler. Il vous faudra le prendre avec le bouton A puis partir en tornade.



Une fois enfoui dans les tréfonds de la terre, choisissez les bons passages et, surtout, évitez ces bêtes étranges qui rôdent dans la même zone que vous...



Fidèle tornade... Dans ce niveau, il vous faudra l'utiliser partout car l'énorme machine n'aura de cesse de vous poursuivre.

Comme dans Sonic, vous glissez le long de verts torrents. Votre maman ne vous avait pas prévenu que le rafting, c'est dangereux?

AVIS oui!

SPY

Diabolique... Tout simplement diabolique. Diaboliquement difficile, diaboliquement bien pensé. Ce n'est pas un méga-hit, mais c'est un sacré (si j'ose dire) bon jeu. Graphiquement, les sprites des ennemis sont beaucoup plus réussis que dans le premier épisode, et l'ensemble est très coloré, avec de jolis dégradés. Côté difficulté, on est servi. Je veux dire qu'il est TRÈS difficile, et si même l'un des meilleurs testeurs de chez Sega l'a reconnu (Martial, pour ne pas le nommer), vous pouvez le croire. Du reste, on ne l'a pas attendu pour s'en rendre compte. Mais ce n'est pas un mal. Qui dit difficulté dit longue durée de vie... Pour conclure, je dirai seulement que le personnage est aussi nerveux que celui du premier épisode, ce qui implique parfois une maniabilité douteuse mais, que diable! si vous aimez notre Taz, vous céderez à ses charmes!

ROM MARS

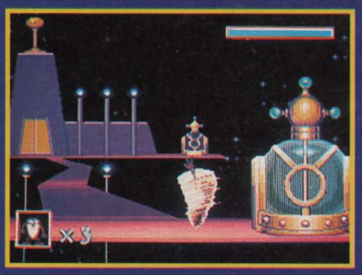
TAZ DANS TOUS SES ÉTAZZZ...

Taz est un dévoreur né. Il mange tout et n'importe quoi, et ne se soucie pas assez des conséquences que cela implique pour son organisme. Apprenez à dévorer: la viande, les fruits, les trousses de secours ou les boîtes de pierres, mais laissez de côté les bombes et autres potions douteuses. Tout ce qui brille n'est pas or.

Voici Taz transformé par un rayon agrandissant. Il devient invincible et défonce sans problèmes murs, monstres, extraterrestres et autres ennemis.

Certaines potions, à l'inverse du rayon agrandissant, réduiront Taz à la taille d'une mouche. Il est alors très vulnérable.

Quand Taz dévore les jerricanes d'essence, il peut alors, durant quelques secondes, cracher de longues gerbes de feu.



Quand Taz se met en tornade, il détruit tous les objets et ennemis qu'il rencontre. Il faut donc faire attention à ne pas l'utiliser trop, sous peine de manquer quelques gadgets très importants.

AVIS *oui!*

NIICO

Taz est de retour, et vous allez vous en rendre très rapidement compte! Après l'excellent premier épisode sorti il y a de cela deux ans (eh oui! le temps passe vite), revoici donc le personnage le plus vorace de la Warner. Les graphismes, déjà formidables dans le premier volet, ont été encore plus travaillés. Le jeu est ainsi bourré de couleurs, et nous n'iront pas nous plaindre! L'animation des différents sprites est elle aussi très bien pensée. Les attitudes de Taz sont au pixel près les mêmes que dans le dessin animé. Les bruitages sont également à la hauteur. Enfin, contrairement au premier épisode, la difficulté s'est nettement accrue! Vous allez devoir vous casser les neurones et la manette pour arriver à progresser convenablement dans ce superbe jeu.

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: E

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: TRÈS ÉLEVÉE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: 3

PRESENTATION 71%
Une petite introduction vous explique pourquoi Taz est sur Mars.

GRAPHISMES 84%
Des sprites de bonne taille, des décors très travaillés et, pour une fois, assez colorés.

ANIMATION 87%
On peut atteindre des vitesses ahurissantes, et les animations du personnage sont variées.

MUSIQUE 79%
Les thèmes sont redondants, mais ils confèrent au jeu une dimension très cartoonesque.

BRUITAGES 81%
Bien associés aux diverses situations.

DUREE DE VIE 86%
On découvre toujours des nouveaux passages pour finir les niveaux, et le jeu est très long et difficile.

JOUABILITE 80%
Taz est un personnage très, très nerveux, il est donc difficile à manier.

INTERET 88%
Un jeu de plates-formes difficile et varié qui comblera ceux qui ont aimé le premier volet. On s'amuse bien.

EXCITE STAGE '94

Oui, je sais, la Coupe du monde est terminée depuis plus d'un mois maintenant, mais il fallait absolument que je vous parle de ce jeu de football. Réalisé par une équipe japonaise, Excite Stage '94 pourrait bien être LA référence en matière de jeu de foot sur SFC. Attention les yeux!

Quand on allume sa console, l'impression n'est pas sidérante: une petite animation d'une action sur le terrain, suivie d'un zoom du ballon... Super Soccer l'a déjà fait! Cependant, une fois les options choisies, le type de championnat et la durée du match déterminés, le terrain et l'équipe sélectionnés, le résultat est si réaliste qu'on en défaille de bonheur. Le terrain de jeu est vu de profil et le scrolling est piloté par le fameux mode 7 de la console. L'effet est saisissant: c'est comme si une caméra se déplaçait le long de la touche. Du jamais vu sur la SFC! Le mouvement des joueurs est si bien étudié qu'on se croirait dans un stade. Bien sûr, nous avons droit à des actions spectaculaires telles que des retournés acrobatiques, des reprises de volée, des petits sauts pour éviter les tacles massacreurs, des coups d'épaule osés, mais aussi des têtes plongeantes dignes d'un Stéphane Caron! Un mode Entraînement vous invite à vous familiariser avec les différents types de jeu: dribbles, 2 contre 1, 1 contre 2, corners avec effet, coups francs et penalties sont au programme. Amateurs de ballon rond, réjouissez-vous, Excite Stage '94 est fait pour vous.

Le but de cet entraînement: slalomer entre les différents plots le plus vite possible.

Ici, vous jouez à deux contre un. Il faut marquer un but à tout prix.

L'ENTRAÎNEMENT

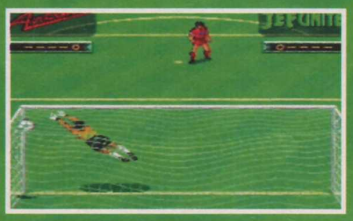
Avant de vous lancer dans des parties ardues, il est bon de s'entraîner un peu. Vous apprendrez à dribbler, à tirer des coups francs avec effet, à construire une attaque... Deux exemples.

AVIS — oui!

NIIICO

Quel dommage que ce superbe jeu ne soit pas sorti quelques semaines plus tôt, il aurait à coup sûr ridiculisé les FIFA International Soccer, Sensible Soccer et autres World Cup USA 94! Ce qui est séduisant dans Excite Stage '94, c'est la simplicité des commandes: selon l'action du moment, vous effectuerez un retourné, une tête plongeante ou bien une reprise de volée du plus bel effet. Fini les jeux de foot dans lesquels on se casse la tête pour trouver les combinaisons adéquates sur le joypad. Vous l'aurez compris, Excite Stage '94, de par la qualité de son scrolling horizontal, le réalisme du mouvement de ses joueurs et la variété des types de jeu (foot en salle, championnat, match amical...), est le meilleur jeu de football sur SFC.

Le joueur rouge (ne comptez pas sur moi pour vous dire son nom, c'est écrit en japonais) s'apprête à pénétrer la défense.


La séance d'entraînement aux penalties vous permettra de marquer, comme ici, en pleine lucarne!

ARRÊT SUR IMAGE

Les différentes animations du joueur sont très bien réalisées. On retrouve avec jubilation toutes les figures qui font d'un joueur de foot une star.

RETOURNÉ
Figure préférée d'Amara Simba ou encore de Papin, le retourné: renversant!

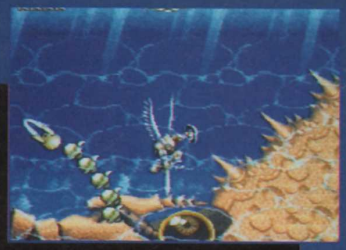
ÉPAULE
Dans ce sport très viril, il faut savoir prendre, mais aussi donner des coups: me voici en ce moment en train de jouer de l'épaule.

TÊTE PLONGEANTE
Lors d'un centre, il arrive parfois que la balle soit placée trop loin de vous.

Ultime possibilité: la tête plongeante. Spectaculaire, non?

J. LEAGUE/IMPORT
PRIX: E
1-4 JOUEURS SIMULTANÉS/FOOTBALL

PRESENTATION	**79%**
Un écran-titre assez sommaire, quelques démos de jeu très sympathiques.	
GRAPHISMES	**87%**
Les joueurs, d'une taille raisonnable, sont bien réalisés.	
ANIMATION	**88%**
Les mouvements des différents joueurs sont vraiment très réalistes. Un point fort!	
MUSIQUE	**72%**
Vous pourrez l'entendre sur la présentation et les options, mais elle est peut-être un peu répétitive.	
BRUITAGES	**87%**
Ils sont de bonne facture. Les hurlements de la foule nous mettent dans l'ambiance.	
DUREE DE VIE	**90%**
Le fait de pouvoir jouer à quatre joueurs simultanément est vraiment une bonne chose.	
JOUABILITE	**92%**
Les actions au paddle sont très simples à réaliser, ce qui n'est pas toujours le cas dans les jeux de foot.	
INTERET	**90%**
Utilisation du mode 7 de la SFC, prise en main rapide, qualité des graphismes: LE jeu de foot de référence!	



Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...

Le combat des Dieux

Actraiser 2™

Un Jeu édité par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion LUDI MEDIA.
Pour consoles SUPER NINTENDO.

© 1994 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo, Super Nintendo Entertainment System
"TM" is a trademark of Nintendo.

UBI SOFT
Entertainment Software

JOUE et GAGNE
...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat
APPELLE VITE AU :
36 68 68 77
2.19 Frs / minute

SUPER ADVENTURE ISLAND II™

Ecoute, Tina, je t'avais prévenue! Tu épouses un type qui se balade en pagne, c'est ton problème! Tu le trouves beau, t'as le droit d'être "miro"... Mais partir sans consulter la météo, sur un vulgaire radeau, pour ta lune de miel, c'est vraiment chercher les galères! T'as pété les plombs, ou quoi?

Et voilà, quand on épouse un radin, faut pas s'étonner de se retrouver, amnésique, perdue sur une île du Pacifique. Comme Higgins a également perdu la mémoire, on peut légitimement prévoir que Tina va épouser le roi de Waku-Waku. Tu parles! Elle a la poisse, cette nana... Elle est retenue captive sur une des îles (ah! les hommes), et devinez qui part la sauver, sur ordre du roi (il s'en mordra les doigts, d'ailleurs, notre monarque)? Hein? devinez... Enfin, j'abandonne ma tenue militante du MLF, le jeu est si sympa que, après tout, Tina, on s'en balance...

SAI II alterne à merveille les phases d'action/plates-formes et les phases de recherche. L'ensemble des îles ne vous est pas accessible dès le début. Après chaque île explorée (et son boss éliminé), Higgins dispose d'un équipement qui améliore ses capacités. Il fouille donc les différentes îles de l'archipel dans des phases de plates-formes et remplit son écran d'options pour élargir ses facultés d'explorateur. Armes, boucliers, armures, magie, équipement des sorts: de nombreuses transformations rythment la progression d'Higgins. Il faut penser à utiliser les sorts aux endroits propices, à bien traduire les informations données, à revenir maintes et maintes fois sur vos pas pour accéder à des passages désormais ouverts et, enfin, à sauvegarder régulièrement si vous avez la mémoire courte. Bonnes aventures!

DES CONSEILS EN OR

SAI II regorge de textes explicatifs sur le déroulement de l'histoire. Déchiffrez toutes les stèles en pierre et vous saurez ce que vous cherchez dans le niveau. Léger inconvénient: tous les textes sont en anglais!

Dès que vous êtes bloqué, allez voir le roi de Waku-Waku. Il saura toujours vous conseiller.

Chaque fois que vous obtenez un nouvel équipement après avoir vaincu un boss, utilisez-le sur la stèle de même symbole (eau, étoile, soleil, lune, lumière) et les pics disparaissent: votre périmètre d'action s'est étendu.

A la voir, on jurerait Brooke Shields dans le "Lagon bleu" (film célèbre pour sa niaiserie). Cessez de baver sur l'écran et allez la sauver. Son nom est Tina, c'est la femme d'Higgins, devenue naufragée et amnésique.

De petits îlots abritent des sages authentiques qui enseignent des "trucs" à Higgins pour augmenter sa puissance... moyennant finances. Ici, Higgins a appris à pousser de gros rochers.

AVIS — oui!

ELVIRA

Ça faisait longtemps qu'on attendait un jeu qui mêle efficacement aventures et plates-formes! C'est désormais chose faite, avec ces tribulations du fils naturel de Wonderboy dans un archipel corallien. La quête est longue mais, rassurez-vous, pas trop difficile. L'action dans les îles est variée, et il faut parfois se creuser un peu la tête pour ouvrir des passages ou pour élaborer une nouvelle stratégie lorsqu'un nouveau pouvoir est obtenu. Les fans de Zelda vont adorer cette aventure même si ce jeu ne promet pas la même durée de vie. J'ai beau m'appeler Elvira, maîtresse des Ténèbres, je succombe aux parfums édéniques de cette nouveauté.

AVIS — *oui, mais...*

C'est avec un certain enthousiasme que j'attendais la suite de Super Adventure Island. Eh bien, quelle ne fut pas ma déception! Bon, O.K., les graphismes traduisent bien l'ambiance du premier épisode, et on retrouve les effets du mode 7 sur les boss, mais... c'est tout! Ce jeu est d'un genre assez particulier, mi-plates-formes, mi-aventures, un peu dans le style de Gargoyle Quest pour les amateurs, mais il n'a pourtant rien à voir avec ce chef-d'œuvre. Autant dans ce dernier le scénario est très bien ficelé, autant dans SAI II l'aventure n'a rien d'exceptionnel: elle est beaucoup moins longue que n'importe quelle aventure connue sur Super Nintendo, et les textes sont en anglais. Super Adventure Island reste à mon avis d'un niveau assez moyen. Dans le genre action/plates-formes et aventures, préférez plutôt Super Metroid, de Nintendo.

Ile de Poka-Poka: la première à visiter sur votre carte pour un niveau purement "plates-formes". La phase sur le radeau ressemble beaucoup à celle de Link sur NES: vous pouvez entrer à tout moment dans une phase d'action qui vous oppose à des ennemis marins.

UN PARCOURS EXOTIQUE

Six îles seront visitées au cours de cette aventure. Higgins finira par bien les connaître car chaque nouveau pouvoir lui donnera l'occasion de retourner sur une île déjà explorée pour y ouvrir des coffres enfin accessibles!

Les bois de Poka-Poka, réputés pour leurs renards volants et plantes carnivores. Dans les sous-sols, Higgins trouvera l'épée magique et ses combats à poings nus ne seront plus qu'un mauvais souvenir.

La tour de Glace de Huya-Huya et ses monstres poilus. L'ascension est longue et certains coffres bien cachés. Higgins y trouve sa première armure et son premier bouclier contre le froid.

Voici l'île du volcan, Boa-Boa, peuplée de hargneux (et nombreux!) petits dragons. Avec son armure bleue comme l'acier, Higgins n'a même pas chaud.

ÉDITEUR: HUDSON SOFT
DISTRIBUTEUR: VIRGIN
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: F

ACTION/AVENTURES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PARFAIT
DIFFICULTÉ: FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION — 85%
Longue explication de l'histoire, joliment illustrée. Démos de plusieurs niveaux.

GRAPHISMES — 85%
Très agréables. Couleurs pastel, décors variés. Un côté enfantin des personnages attrayant.

ANIMATION — 85%
Rien à dire. Higgins et ses ennemis bougent bien et sans à-coup. Aucun ralentissement.

MUSIQUE — 80%
Dans le style du premier épisode, elle est différente selon les phases d'action ou d'aventures.

BRUITAGES — 70%
Sympathiques, mais un peu légers à mon goût.

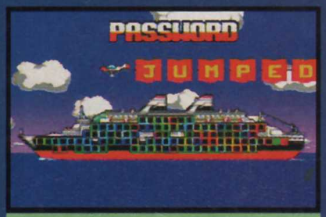
DUREE DE VIE — 85%
Suffisamment longue grâce aux multiples retours dans les îles.

JOUABILITE — 95%
Excellente. Le personnage répond au quart de tour.

INTERET — 89%
Enfin un nouveau jeu d'action-aventures à la hauteur du mythique Link, Zelda II, sur NES.

La sirène retentit. Alerte! Le paquebot coule! Heureusement, Super Technicos est là pour sauver tout le monde. Le naufrage est plaisant et dure longtemps.

"La croisière s'amuse", ça ne marche qu'à la télé. Sur les consoles, on préfère la tragédie genre remake du Titanic. Vous tenez le rôle du sauveur providentiel... Vous êtes apparemment le seul à pouvoir indiquer la sortie aux types qui errent dans la cale. Dans la vie de tous les jours, ces naufragés ne doivent pas être des "lumières". On songe à Lemmings: un meneur, beaucoup de tarlouzes et des niveaux à profusion. Repérez bien les informations données sur le schéma de chaque tableau, vous gagnerez du temps. Une fois le jeu commencé, sans chrono à respecter, foncez devant votre petite bande pour actionner des leviers, installer des passerelles, faire péter des frigos, décrocher les bouées... afin que vos protégés atteignent sains et saufs la sortie. Dommage, toutefois, que le personnage ne puisse sauter des échelles. Au fur et à mesure de votre avancée, les pièges se multiplient, la sortie s'éloigne et le stress vous gagne. Heureusement, il y a des mots de passe.



Regardez tous ces petits carrés dans la cale: c'est le nombre de tableaux où vous devez effectuer des sauvetages...

Malgré l'eau présente en fond de cale, le feu a réussi à s'étendre. Calculez bien vos sauts pour ne pas finir en cendres.

AVIS *oui, mais ...*

ELVIRA

Malgré un ensemble vraiment réussi, il y a parfois comme un "bug" dans ce jeu. Exemple: une passerelle de glace a fondu sous vos pieds, tout le monde est coincé et la sortie hors d'atteinte. Eh! bien, il faut attendre que tout le monde meure (c'est gai) pour pouvoir recommencer un nouvel essai! Non seulement ça peut durer quelques minutes mais, en plus, ça vous coûte parfois des vies. Je sens qu'on va dire que je cherche la petite bête mais je vous assure que c'est rageant de perdre deux ou trois vies alors qu'on a déjà raté le sauvetage. On se passerait bien de cette humiliation supplémentaire. Surtout que certains mots de passe ne sont donnés que tous les quatre niveaux! Et la touche d'annulation, alors? Ça coûtait trop cher?

LES MOUTONS DE PANURGE

Les crétins à sauver empruntent tous la route que vous leur ouvrez. Il faut donc réfléchir vite pour les mettre sur la bonne voie ou les bloquer dans une impasse exempte de pièges, le temps de trouver le chemin de la sortie.

Large voie d'eau. Pour atteindre les sorties, décrochez les bouées.

Jouez du levier de direction du tapis roulant pour sauver vos "Lemmings".

L'arme de base, c'est la bombe. Elle fait sauter les cloisons, et parfois vous...

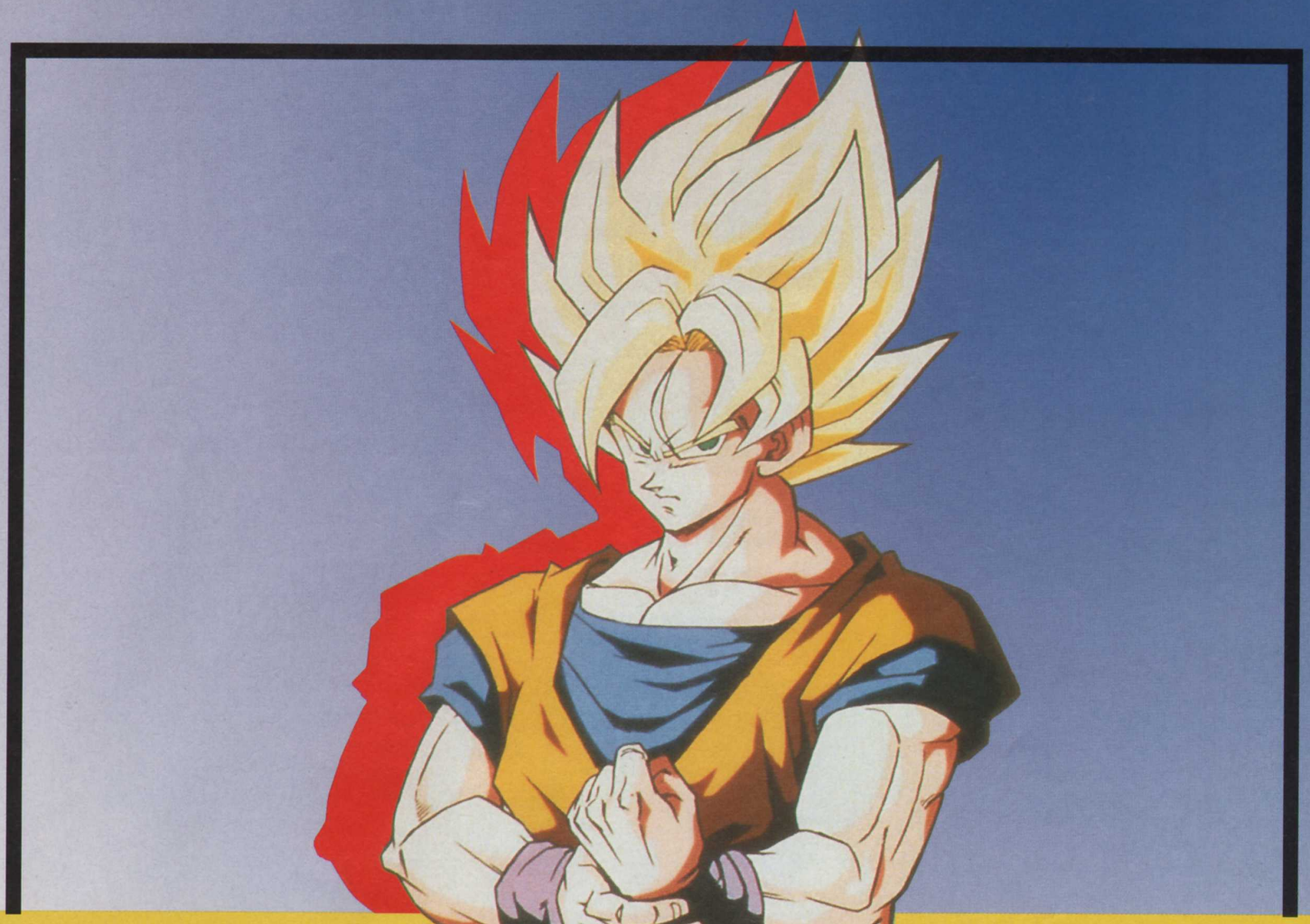
Un déplacement de "rampant" afin de colmater les fuites de gaz.

SINK OR SWIM SUR GAME GEAR

Un très bon petit jeu de réflexion pour la Game Gear, identique à la version MD. Comme c'est souvent le cas, l'animation est plus fluide que sur la 16 bits et la jouabilité s'en ressent positivement: le sauveteur saute (enfin!) des échelles, glisse sportivement et "speede" d'autant plus. La Game Gear pavoise, mais sans musique!

CODEMASTERS/ECUDIS
PRIX: D
1-2 JOUEURS/RÉFLEXION

PRESENTATION	**60%**
Ecran-titre tout simple et petites démos explicatives.	
GRAPHISMES	**75%**
Nombreux, précis et assez sympa. Certains écrans sont un peu chargés en décors de fond.	
ANIMATION	**85%**
Les tableaux de jeu sont bien gérés. L'animation est assez fluide sur MD et très fluide sur GG.	
MUSIQUE	**70%**
Thème musical de fond sautillant et répétitif.	
BRUITAGES	**70%**
La base. Les rescapés font "Youpi!" quand ils atteignent la sortie, ça fait toujours plaisir.	
DUREE DE VIE	**90%**
Malgré les mots de passe, vous n'êtes pas près de terminer les 100 tableaux (environ) du jeu.	
JOUABILITE	**80%**
Très jouable, si ce n'est qu'il manque une option d'annulation en cours de partie quand la mission est ratée.	
INTERET	**80%**
Un jeu de réflexion assez répétitif mais à la difficulté croissante. Prise de tête douce...	



DRAGON BALL Z SI TU LA VEUX (la baston) TU LE PRENDS! (le jeu)

Vous allez enfin pouvoir retrouver Dragon Ball Z dans l'Appel du Destin sur Megadrive ou dans la Légende de Saien sur Super Nintendo

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

MEGA DRIVE

BANDAI

La dernière version de Dragon Ball Z offre plein de nouveaux personnages, plus de réalisme, de nouveaux coups et des pouvoirs hallucinants, Kamehameha. Si tu le prends (le jeu), tu l'auras (le manga).

LEMMIN

Les Lemmings sont de retour, encore plus nombreux, plus décidés que jamais à vous rendre fou. Question métaphysique: pourquoi Belzébuth a-t-il créé les Lemmings?

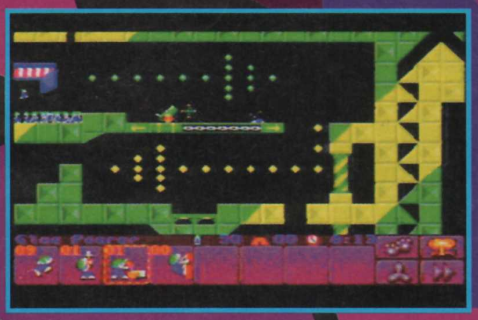
Le monde des Lemmings est vaste, avec douze zones bien distinctes peuplées de douze tribus. La plage au sable blond, le Moyen Age, l'Ecosse, L'Egypte, le cirque, le polar, l'espace (...) constituent autant de tableaux. Comme d'habitude, vous devez emmener vos Lemmings jusqu'à la sortie en respectant un quota de survivants imposé. En prime, il semble que vous deviez réunir les douze morceaux d'un mystérieux objet... Tout un programme, semblable à celui de la version SNES. Vos Lemmings peuvent accomplir différentes activités. Ils sont grimpeurs, piocheurs mais aussi archers, skieurs, parachutistes, musiciens (!) et parfois même tireurs LRAC (bazooka)... Au total, plus de cinquante actions sont proposées! Ce qui nous change de la précédente version, qui n'en comptait qu'une dizaine. En plus, les Lemmings utilisent certains éléments du décor, comme les ventilateurs qui les poussent. C'est difficile à gérer, je ne vous le cache pas. Vos personnages sont toujours aussi minuscules et quand il y a du monde à l'écran, il est difficile de cliquer sur celui qu'on veut. On peut aussi regretter que le mode 2 joueurs ait disparu (remarquez, c'est vrai que ça buggait à "donf"). Qu'est-ce que vous attendez pour diriger ces idiots? Vous ne voyez pas qu'ils tombent tous dans le précipice?

Voici la carte et les douze zones des Lemmings. Quel univers choisirez-vous?

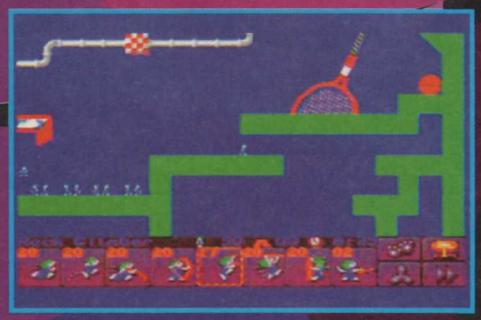
AUX PAYS DES LEMMINGS

Leur monde est vaste et les décors des différentes zones variés. La durée de vie du jeu et son interêt s'en trouvent augmentés.

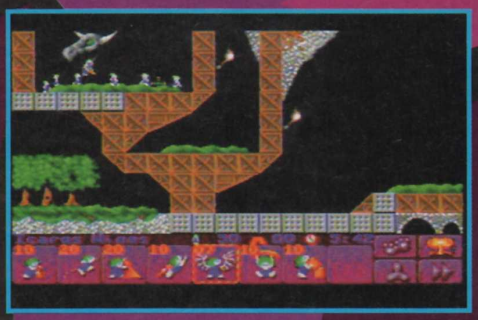
Polar: une zone sombre, inquiétante, et noire comme dans les romans.



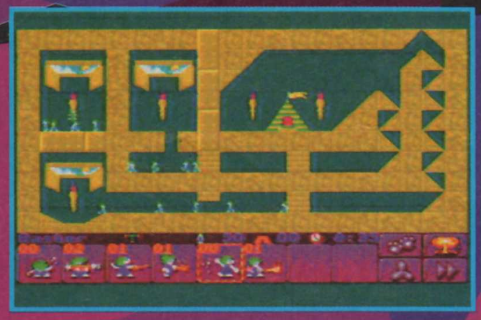
Cirque: attention aux canons qui projettent vos Lemmings au plafond !



Décor de raquettes de tennis pour les Lemmings sportifs.



Moyen Age: ambiance rustique garantie, pont-levis à l'appui.



Egypte: on se croirait dans une pyramide. Il vous faut creuser le sable.

La Nuit, tous les Lemmings sont gris.

AVIS *oui!*

ELVIRA

Prendre en charge des Lemmings, c'est un peu comme diriger un club de vacances de tarlouzes décervelés, si vous voyez ce que je veux dire... Ne dit-on pas "bête comme un Lemming" ("Silly as my neighbour", en anglais)? Alors, imaginez ce que ça donne quand on peut leur faire effectuer plus de cinquante actions différentes! C'est un véritable cauchemar de gérer tous ces crétins pour leur faire atteindre la sortie! Des heures de stress vous attendent! Essayez de vous décontracter et entraînez-vous sur le mode Practice. Vous choisirez à chaque fois huit Lemmings sur les cinquante proposés, de façon à mieux appréhender leurs activités. Sympa d'avoir pensé à nos petits cerveaux.

GS 2

En mode Practice, vous pourrez étudier toutes les actions des Lemmings.

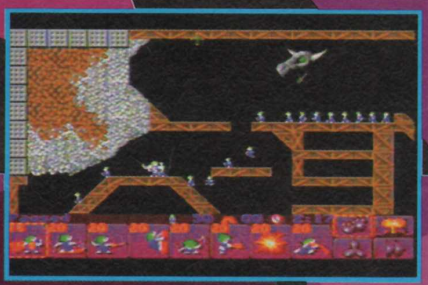
IL N'Y A PAS DE SOT MÉTIER

Avec cinquante actions différentes, les programmeurs ont pu s'amuser à créer des Lemmings vraiment originaux. Mais il y en a tellement que tous ne servent pas...

Je m'envole, je m'envole!

Sauter des hauteurs en delta-plane permet d'éviter les gouffres.

Pour passer les petites marches, l'ensableur construit de petites pyramides sur lesquelles on peut grimper.



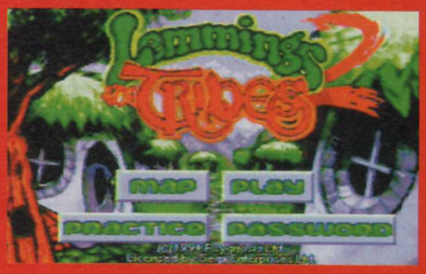
Super Lemming anéantit tout sur sa route!

AVIS

oui!

SAM

Lemmings 2, The Tribes, sur Megadrive est un excellent jeu de réflexion. On retrouve toute l'ambiance du classique Lemmings, pimentée par une multitude de nouveautés qui augmentent considérablement l'intérêt du jeu au niveau de la réflexion et de l'aspect technique. En effet, le jeu est encore plus beau et l'idée d'avoir créé douze tribus relève la sauce, car les niveaux n'en sont que plus variés. La bande-son reprend toujours des thèmes connus remixés, en fonction du monde dans lequel vous vous trouvez. Quant à l'aspect casse-tête, il est réellement bien conçu. Vos Lemmings ont maintenant la possibilité d'exécuter plus d'actions qu'avant (ils sont moins stupides, si, si, je vous assure). Alors, si vous cherchez un très bon jeu de réflexion, assez diffcile, foncez sans crainte sur Lemmings 2, qui vous en fera voir de toutes les couleurs.



ÉDITEUR: PSYGNOSIS
DISTRIBUTEUR: SONY
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: D

RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: PRÉCIS
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: PASSWORDS

PRESENTATION 75%
Classique sur fond de village lemming. Choix d'options clair.

GRAPHISMES 85%
Fins et tout petits, à la taille des habitants. Décors variés selon la zone.

ANIMATION 85%
Les Lemmings évoluent et s'activent de façon fluide.

MUSIQUE 85%
Entraînante, à base de claviers synthétiques. Elle vous pousse à l'action!

BRUITAGES 75%
Légers, mais on pourrait même s'en passer.

DUREE DE VIE 90%
Vu la taille des zones, assez longue. Surtout que, moins d'être maso, on ne joue pas aux Lemmings pendant des heures...

JOUABILITE 90%
Ça clique précisément où vous le demandez. Encore faut-il que votre écran ne soit pas bondé.

INTERET 90%
L'idéal pour se prendre la tête pendant les longues soirées d'hiver, en bonne compagnie..

DONK

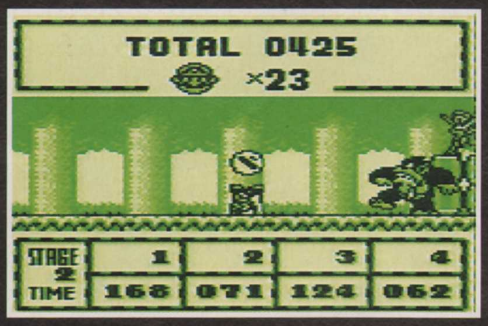
Les plus vieux d'entre vous connaissent le célébrissime Donkey Kong, apparu d'abord sur la Coleco Vision (une vieille console) et sur les Game & Watch de Nintendo (ous savez, ces petits jeux électroniques dotés d'un écran à cristaux liquides). Les plus sophistiqués, à l'époque, proposaient même deux écrans. Remarque importante: Donkey Kong Country sur SNIN, à sortir en novembre, est un jeu "nouvelle génération" qui n'a rien à voir avec ce classique.

Donkey Kong, c'est avant tout une borne d'arcade à succès, mais c'est aussi un héros Nintendo qui, longtemps rare, se fait beaucoup remarquer ces temps derniers. Sur NES, on put l'admirer dès 1981 dans Donkey Kong, un jeu dans lequel Mario devait se frayer un chemin au milieu d'un chantier en folie pour sauver la jeune demoiselle que dÉtenait en otage l'infâme gorille.

Ensuite, vint Donkey Kong Junior sur NES, en 1982. Dans cet épisode, Mario est parvenu à mettre Donkey Kong en cage mais son fiston fait tout pour tenter de le libérer.

Depuis, plus rien. Ah! si, une apparition dans Super Mario Kart, en 1992, mais c'est tout. Et le voici qui arrive enfin sur Game Boy dans un nouvel épisode. Les premiers niveaux du jeu sont la reprise des tableaux originaux de Donkey Kong, suivis par près de cent niveaux inédits! On retrouve tout le savoir-faire Nintendo dans ce jeu de plates-formes sympa, tout à fait dans l'esprit d'origine.

Alors, en attendant Donkey Kong Country, qui s'annonce comme le jeu de l'année sur Super Nintendo, et Donkey Kong Land, le prochain jeu avec le gorille sur Game Boy, profitez pleinement de cet épisode, il en vaut vraiment la peine.



Voici une des nombreuses séquences intermédiaires dans lesquelles on vous explique, par le biais d'animations, ce que peut faire Mario.

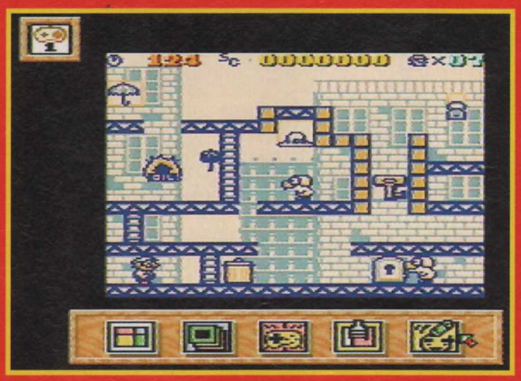
AVIS *oui!*

SAM

C'est clair, avec Wario Land et Monster Max, Donkey Kong fait partie des incontournables sur Game Boy cette année. Cela sent le style Nintendo à plein nez. Jouabilité et plaisir de jeu sont une signature infalsifiable. Graphiquement, le jeu est aussi simple qu'un Mario. Différentes séquences intermédiaires viennent apporter un peu plus de fun au scénario. La bande-son est sympa. Elle reprend au début le thème original de Donkey Kong. Par ailleurs, en termes de durée de vie, c'est carrément du délire! Plus de cent niveaux, une difficulté croissante: le top. Sur Super Game Boy, cela rend bien. Le décor de contour de l'écran de jeu est très sympa. En somme, voici un très bon jeu de plates-formes sur Game Boy ou, dixit un super-pote, un jeu "puissant".

LA SUPER GAME BOY AU BANC D'ESSAI

Vous allez finir par le savoir, la Super Game Boy est une extension en forme de cartouche qui se connecte à votre Super Nintendo et permet de jouer aux jeux Game Boy, avec quelques couleurs sur un écran TV. Pour tous les jeux sortis avant l'arrivée de la Super Game Boy, vous devez vous-même définir les quatre couleurs que vous désirez placer dans le jeu. Vous disposez de décors de fond préprogrammés. Si vous laissez le jeu en Pause trop longtemps, certains de ces décors feront office "d'économiseur d'écran". En revanche, la plupart des jeux qui vont sortir seront adaptés à la Super Game Boy. C'est-à-dire que des couleurs seront déjà intégrées sur les écrans de jeu, ainsi qu'un décor de contour. C'est le cas dans Donkey Kong. La Super Game Boy sera disponible en septembre. Elle sera vendue environ 450 francs. Personnellement, je trouve ça très sympa, on peut ainsi profiter de toute la logithèque Game Boy, chez soi, sur grand écran. Un bon investissement si vous possédez une Super Nintendo et une Game Boy.



Les petits carrés en bas de l'écran sont les menus qui vous permettent de configurer tout un tas de choses pour votre Super Game Boy: couleurs, décors de fond...

La Super Game Boy a la même forme qu'une cartouche. Mais elle est un peu plus haute et possède une entrée pour y placer votre jeu Game Boy.

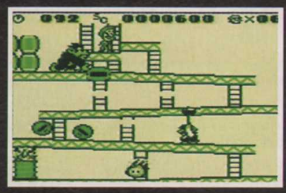
Et voilà ce que donne un jeu comme Donkey Kong en couleurs!

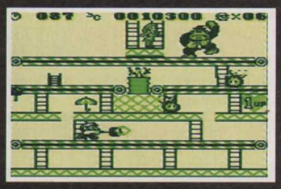
KEY KONG

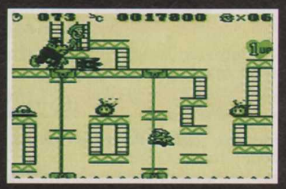
ÉDITEUR: NINTENDO
DISTRIBUTEUR: NINTENDO FRANCE
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: C

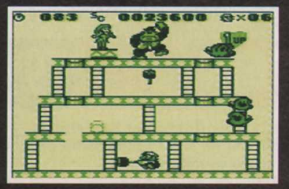
PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTRÔLE: TRÈS BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 1
CONTINUE: SAUVEGARDE

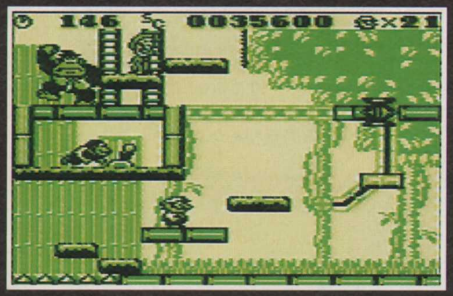
LES QUATRE NIVEAUX D'ORIGINE











V'là que le fiston s'en mêle. Le combat s'annonce difficile.

AVIS — *oui!*

SWITCH

Que dire de ce classique? Donkey Kong est tout simplement et purement génial. Les graphismes ne sont pas plus détaillés que ceux des jeux dans lesquels vous incarnez Mario et, pourtant, ce sont des références... Quant à la musique, on retrouve au début les mélodies originales de la borne d'arcade. Si c'est pas le pied, ça... Enfin, il s'agit là du premier jeu "prêt à l'emploi" pour la Super Game Boy. Bien choisi. Quant à la Super Game Boy, je trouve que c'est chouette: une réussite et une bonne extension pour tous ceux qui possèdent à la fois une Super Nintendo et une Game Boy.

PRESENTATION 80%
Une séquence animée, quelques démos du jeu. Une belle présentation sur Super Game Boy.

GRAPHISMES 85%
Des graphismes dans la lignée des Mario.

ANIMATION 80%
Rien à redire de ce côté-là! Ça bouge bien.

MUSIQUE 83%
Sur les premiers tableaux, on retrouve les thèmes d'origine. Les suivants conservent le même esprit.

BRUITAGES 70%
Certains bruitages sont vraiment étranges. La princesse hurle-t-elle ou miaule-t-elle?

DUREE DE VIE 90%
Avec ce jeu, vous en aurez pour votre argent. Plus de cent niveaux et une difficulté croissante.

JOUABILITE 92%
Le savoir-faire de Nintendo est au rendez-vous: une jouabilité irréprochable.

INTERET 91%
Un bon jeu de plates-formes, long et bien réalisé, aussi bien sur Game Boy que sur Super Game Boy.

Sorti le mois dernier sur Game Boy, voici venir sur console Super NIntendo Battletoads Double Dragon. Ce nouvel épisode, intitulé pour la circonstance "The Ultimate Team", vous propose de nouveaux et nombreux tableaux, ainsi que des coups spéciaux invraisemblables. Lets go!

Parmi une équipe on ne peut plus hétéroclite, composée de crapauds baveux et de play-boys aux muscles noueux, vous commencez par choisir votre héros: Billy ou Jimmy pour l'équipe des Double Dragon, et Rash, Pimple ou Zits pour le trio des crapauds. Tout au long de vos différentes parties, vous allez retrouver divers ennemis, eux aussi mélangés en un joyeux cocktail, puisqu'ils sont issus de l'un ou l'autre univers: bande de punks, taupe géante, robots à bras articulés... Comme dans tout bon beat-them-all qui se respecte, bon nombre de coups spéciaux sont disponibles, les plus surprenants étant sans nul doute ceux des Battletoads. La manette est entre vos mains, c'est à vous de jouer!

Cette main animée essaie de vous écraser, évitez-la et rendez-lui la monnaie de sa pièce.

BOSS ET TAIS-TOI!

Les boss de fin de niveau sont assez faciles à vaincre. Je vais d'ailleurs vous donner un petit truc pour en venir à bout: utilisez les coups spéciaux! Appuyez deux fois dans la direction du boss, puis sur le bouton X.

Voici un rasta sorti tout droit de sa Jamaïque natale. Ne discutez pas avec lui, cognez.

Ce boss à l'allure de vieille taupe tentera de vous écraser de tout son poids. Attendez qu'il soit à terre, et foncez dedans!

AVIS — *oui, mais...*

NIIICO

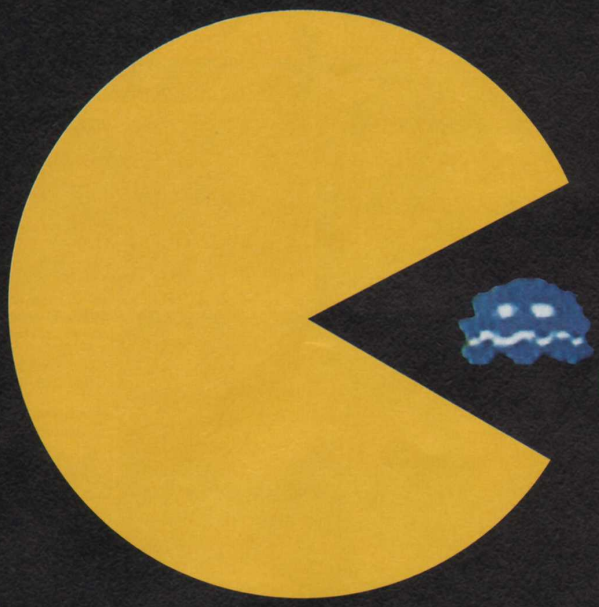
Je n'avais pas aimé la série des Double Dragon et, en revanche, beaucoup apprécié le jeu Battletoads in Battlemania. Avec ce pot pourri des deux jeux, je dois avouer que j'ai passé de bons moments. Les graphismes sont agréables grâce à des couleurs nombreuses et particulièrement bien choisies, les effets d'ombre donnent du relief aux différents tableaux. Les faciès de nos personnages sont à se plier en quatre, surtout quand ils exécutent leurs coups spéciaux ou quand ils aperçoivent le boss final du niveau. Seul reproche: la taille des sprites est ridicule, ceux-ci sont vraiment trop petits! Enfin, que cela ne vous empêche pas d'essayer ce jeu...

TRADEWEST/SONY
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/CASTAGNE

PRESENTATION	**80%**
Les personnages du jeu et les boss nous sont présentés d'une façon fort originale.	
GRAPHISMES	**78%**
Des couleurs nombreuses et bien choisies, mais des sprites hélas! bien petits.	
ANIMATION	**81%**
Il n'y a pas de ralentissement à signaler, ce qui est normal vu la taille ridicule des sprites!	
MUSIQUE	**86%**
Très rock en général. Ecoutez un peu le morceau de l'intro, vous m'en direz des nouvelles.	
BRUITAGES	**78%**
Sans être des plus nombreux, ils ressemblent à ceux des dessins animés de Tex Avery: tordants!	
DUREE DE VIE	**80%**
Malgré trois Continue par joueur, vous n'en verrez pas la fin avant longtemps.	
JOUABILITE	**80%**
Deux boutons sont nécessaires pour effectuer les coups normaux et spéciaux. Prise en main rapide.	
INTERET	**79%**
Ceux qui ont aimé Double Dragon et Battletoads apprécieront ce soft, même si les sprites sont un peu petits. Un jeu qui plaira aux plus jeunes.	

PAC-ATTACK

NAMCO



Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.

Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim. Et Pac-Man a si faim qu'il mange maintenant sur tous les formats: Game Boy, NES et Super Nintendo ! Retrouvez "Pac-Man" sur NES, "Ms Pac-Man" sur Game Boy et découvrez l'inédit "Pac-Attack" sur Super Nintendo.

"Pac-Attack", c'est toute la folie de "Pac-Man" et toute la complexité de "Tetris" enfin réunies ! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n'avez pas fini de chasser les fantômes !

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

3615 Nintendo

X-KALIBER

Prenez une épée médiévale bien connue, mettez-la dans les mains d'un héros du futur ("New-York 1997" est dans toutes les mémoires...) et ça vous donne un jeu qui n'aura jamais sa place dans les livres d'histoire...

Raptor a envahi la "Grosse Pomme" avec son armée de mutants créés par le Dr Blast, un nom approprié. Mais Slash, le héros, agent des Forces spéciales incorruptible, se bat seul contre tous dans la ville. En mode 2 joueurs, vous choisissez vos combattants dans un panel de sept personnages: les six mutants de Raptor et Slash. Chacun des mutants se transforme pendant le combat, une idée assez sympa, comme ce bon docteur, qui se mue en une mouche-scorpion vraiment balèze à abattre, ou Spuke, alias le blob de gaz évanescent. Ce mode 2 joueurs n'est pas très exaltant: la baston entre les adversaires, souvent munis d'armes, se limite à la "base" et la variété des coups est très limitée. C'est surtout l'occasion de trouver les points faibles des mutants car, en mode 1 joueur, vous en affronterez un à la fin de chaque niveau. En effet, en jouant seul, vous incarnez Slash parti nettoyer la ville à travers six niveaux d'action/plates-formes. Slash sillonne les rues, grimpe sur les toits, visite un immeuble, tout en dégommant avec son épée mythique un bon paquet de robots ennemis grâce à une de ses trois attaques: épée pointée, mouvement tournoyant et arc de feu. C'est un peu limité.

AVIS *oui, mais...*

ELVIRA

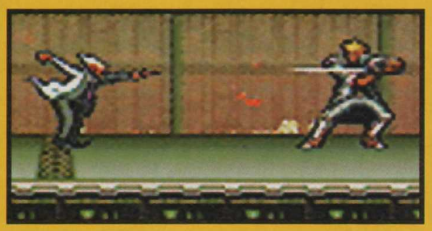
Et encore, je suis gentille, ça a failli être carrément "non" tant Slash se traîne! Et quand je dis qu'il se traîne, c'est qu'il est vraiment lent à se mouvoir et, surtout, à réagir! Ainsi, dès qu'il frappe avec son épée, il met deux secondes à s'en remettre avant de pouvoir recommencer! Et c'est pire quand il utilise les arcs de feu, son attaque la plus puissante: il reste bloqué un laps de temps qui paraît durer des heures! Plutôt dur à assumer quand il faut faire vite et que des ennemis vous bombardent depuis quinze minutes (eux n'ont jamais besoin de "récupérer"...). La lenteur, ça devrait être interdit dans des jeux de shoot! Ça gâche tout. Heureusement qu'il n'y avait pas grand-chose à gâcher...

Néo New York 2097: on dirait New York 1994! Hallucinant!

De l'action classique avec Slash qui s'agrippe, dégomme des hommes volants, cherche des issues, etc. X-Kaliberk toi-même!

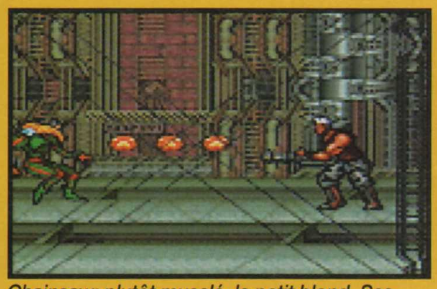
ÇA MUTE À MORT !

En mode 2 joueurs, Slash a du mal à tenir la route face aux mutants. Les combats entre boss ennemis sont bien plus sympa.



Dr Blast: regardez bien ce petit vieux inoffensif et ses minables boules de feu...

... transformé en mouche-scorpion! Il faut le faire sauter et le toucher quand il est en l'air.



Chainsaw: plutôt musclé, le petit blond. Ses bras sont aussi gros que Sam tout entier !

Devenu un robot-squelette, il bondit deux fois plus souplement.

ACTIVISION
PRIX: E
1-2 JOUEURS SIMULTANÉS/KILL-THEM-ALL

PRESENTATION	**70%**
Un écran-titre basique genre NES...	
GRAPHISMES	**80%**
Moyens mais correctement colorés.	
ANIMATION	**50%**
Slash est lent dans ses combats. Chaque coup d'épée provoque chez lui une phase d'intense réflexion...	
MUSIQUE	**70%**
De la techno toujours semblable et un écran présentant le CD du groupe (inconnu) qui l'a composée!	
BRUITAGES	**65%**
Peu nombreux mais bien rendus. Quand Slash brise la glace, par exemple.	
DUREE DE VIE	**80%**
Pas moins de sept niveaux de difficulté avec des ennemis coriaces et un chrono serré en mode Difficile.	
JOUABILITE	**80%**
Hormis le fait que Slash est un escargot, pas de problème... Heureusement!	
INTERET	**70%**
Moyen-bof! Seules les transformations des boss présentent un peu d' intérêt, le reste sent le réchauffé.	

NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO ; NEC.*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO.*

REGLEMENT IMMEDIAT OU BON D'ACHAT

✆ RESERVEZ ET COMMANDEZ VOS JEUX PAR TELEPHONE EN REGLANT PAR CARTE BLEUE AU (1) 43.79.12.22

POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

SUPER NES

SUPER STREET FIGHT.	499F	MORTAL KOMBAT 2 *NEW*	489F
ILLUSION OF GAIA *RPG*	499F	BREATH OF FIRE *RPG*	499F
LORD OF THE RING *RPG*	499F	SUPER SHOOTOUT *FOOT*	499F
OGRE BATTLE *RPG*	499F	SUPER BOMBERMAN 2	479F
TETRIS 2 *NEW*	429F	SLAM MASTER *CATCH*	499F
MEGAMAN X *PROMO*	399F	DRAGON *"NEW"*	499F
MAXIMUM CARNAGE	499F	SUPERMAN *"NEW"*	499F

SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z 2 FR	529F	*MORTALKOMBAT2*	*489F*
SUPER METROID FR	499F	SMASH TENNIS	449F
F1 POLE POSITION 2 FR	499F	ACTRAISERS 2 FR	449F
SCHTROUMPFS FR	429F	LIVRE DE LA JUNGLE	489F
DRAGON *"NEW"*	499F	SPIKE MAC FANG *A-RPG*	499F
EQUINOX *PROMO*	349F	TURN AND BURN *SIMUL.*	449F
FIFA SOCCER FR	399F	SKYBLAZER *ACTION*	349F

SUPER FAMICOM

NOSFERATU *"NEW"*	589F	SAMURAI SHODOWN	629F
YUYU HAKUSHO 2	649F	DRAGON BALL Z 4 *NEW*	629F
FATAL FURY SPECIAL	629F	WORLD HEROES 2	629F

MEGADRIVE

MORTALKOMBAT2	*429F*	LIVRE DE LA JUNGLE *"NEW*	449F
URBAN STRIKE	449F	DRAGON BALL Z	489F
SHINING FORCE 2	449F	CHAOS ENGINE	399F
LANDSTALKER FR	499F	NHL PA HOCKEY 95	449F
RAGNACENTI *RPG JAP*	449F	DRAGON *"NEW"*	449F
STREET OF RAGE 3	449F	MR NUTZ FR *"NEW"*	429F
SUPER STREET FIGHT.	499F	INCREDIBLE HULK *"NEW"*	449F

MEGA CD

DUNE	FR	449F
TOMCAT ALLEY	FR	449F
PRIZE FIGHTER	FR	449F
REBEL ASSAULT	US	399F

NEC

DRAGON BALLZ	CD	449F
DRAGON KNIGHT 3	CD	449F
FATAL FURY SPECIAL	A.CARD	449F
SAILOR MOON R	CD	449F

NEO GEO

NEO GEO SEULE	1690F
AEROFIGHTERS	1490F
KARNOV'S REVENGE	1390F
SUPER SIDEKICKS 2	1290F
TOP HUNTER	1490F
WORLD HEROES JET	1490F

NEOGEO OCCAZ

N.GEO OCCAZ + 1 JEU	1490F
MAGICIAN LORD	299F
NAM 75	299F
CYBERLIP	299F
BLUES JOURNEY	349F
NINJA COMBAT	349F
BURNING FIGHT	399F
EIGHT MAN	449F
KING MONSTERS 2	499F
ART OF FIGHTING	499F
THREE COUNT BOUNT	499F
ROBOT ARMY	549F
MUTATION NATION	549F
TRASH RALLY	549F
WORLD HEROES 2	649F
FATAL FURY 2	649F
SENGOKU 2	649F
SUPER SIDE KICKS	699F
LAST RESORT	799F
VIEW POINT	899F
FATAL FURY SPECIAL	999F
SAMURAI SHODOWN	1099F

MEGADRIVE OCCAZ

STRIDER	99F
SPIDERMAN	99F
SHINOBI	99F
DECAPPATACK	99F
STREET OF RAGE	99F
FANTASIA	99F
WORLD CUP ITALIA	99F
CASTLE OF ILLUSION	129F
FATAL REWIND	129F
SHADOW OF THE BEAST	129F
CHUCK ROCK	129F
MERCS	129F
BATMAN	129F
TERMINATOR	149F
TAZMANIA	149F
DAVID ROBINSON	149F
GLOBAL GLADIATOR	149F
ALYSIA DRAGOON	149F
WORLD OF ILLUSION	149F
ROAD ROASH	149F
GOLDEN AXE 2	149F
SONIC 2	179F
STREET OF RAGE 2	199F
TINY TOON	199F
COOL SPOT	199F
JURASSIC PARK	199F
SUNSET RIDERS	199F
COOL SPOT	249F
ASTERIX	249F
ALLADIN	249F
FLASBACK	249F
MORTAL KOMBAT	249F
ECCO THE DOLPHIN	249F
STREET FIGHTER 2'	299F
ROCKET NIGHT ADVENTURE	299F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR UNIV MD	129F
ADAPTATEUR FX 60 HZ	99F
CABLE RGB SNES/SFC	129F
CAPCOM FIGHT. STICK	249F
JOYPAD AUTOFIRE	129F
X-TERMINATOR 2	249F
QUINTUPLEUR SNIN	179F

3 D O

CONSOLE 3DO PAL	TEL.
ALONE IN THE DARK	389F
MEGARACE	389F
ROAD RASH	389F
SHOCK WAVE	389F
WAY OF THE WARRIOR	389F
FIFA SOCCER	389F
DRAGON BALL Z	TEL.
PISTOLET 3DO	389F
ORION OFF ROAD	389F

SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

CONSOLE SNIN+2JOY+1 JEU	649F	CONSOLE SNES+2JOY+1 JEU	790F
CONSOLE SNIN+1JOY	499F	CONSOLE SFAM+2 JOY	890F
CONSOLE SNIN+1JOY+1 JEU	549F	CONSOLE SNES+1 JOY	690F
STREET FIGHTER 2	99F	WORLD LEAGUE BASKET	199F
SUPER RTYPE	129F	PRINCE OF PERSIA	199F
F ZERO	149F	FATAL FURY	199F
PILOTWINGS	149F	STAR WARS	199F
EDF	149F	STREET FIGHT.TURBO 60HZ	199F
SIDERMAN & XMEN	149F	WORLD HEROES	249F
RIVAL TURF	149F	BATTLETOADS	249F
ANOTHER WORLD	149F	JIMMY CONNORS	249F
GHOULS AND GHOSTS	149F	BOB	249F
BLAZING SKIES	149F	AXREET FIGHTER TURBO	249F
ROAD RUNNER	149F	ALADDIN	249F
ADDAM'S FAMILY	149F	BUBSY	249F
KICK OFF	149F	NIGEL MANSELL	249F
STARWING	149F	MARIO ALL STARS	249F
MAGIC SWORD	199F	GOOF TROOP	249F
SUPER TENNIS	199F	MR NUTZ	249F
JURASSIC PARK	199F	NHLPA 93	249F
JAMES POND	199F	MARIO KART	249F
BATMAN	199F	MAGICAL QUEST	249F
WING COMMANDER	199F	BOMBERMAN 93	299F
CONTRA 3	199F	COOL SPOT	299F
TORTUE NINJA	199F	DRAGON BALL Z	299F
ADVENTURE ISLAND	199F	F1 POLE POSITION	299F
DRAGON'SLAIR	199F	SIM CITY	299F
SUPER ALESTE	199F	POCKY ET ROCKY	299F
UN SQUADRON	199F	INT TOUR TENNIS	299F
MORTAL KOMBAT	199F	RANMA 1/2 2	299F
JOE ET MAC	199F	FLASKBACK	299F
HOME ALONE 2	199F	EMPIRE STRIKES BACK	349F
KING ARTHUR WORLD	199F	EQUINOX	349F
SUPER SWIV	199F	FATAL FURY 2 JAP	349F
DRAGON BALL Z JAP	199F	YOUNG MERLIN	349F
CASTLEVANIA 4	199F	TURTLES FIGHTERS	349F
FINAL FIGHT	199F	NBA JAM	399F
POPULOUS	199F	DRAGON BALL Z 2 JAP	349F
HOOK	199F	SECRET OF MANNA	399F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :
EX: R-TYPE 1,2;TIGER ROAD; BOMBERMAN 93; SINBAD; FINAL SOLDIER; KUNG FU; FORMATION SOCCER; STREET FIGHTER..TEL

BON DE COMMANDE

À RETOURNER À : POWER GAMES *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

NOM : PRENOM : TEL :

ADRESSE : CP : VILLE:

PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE

CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

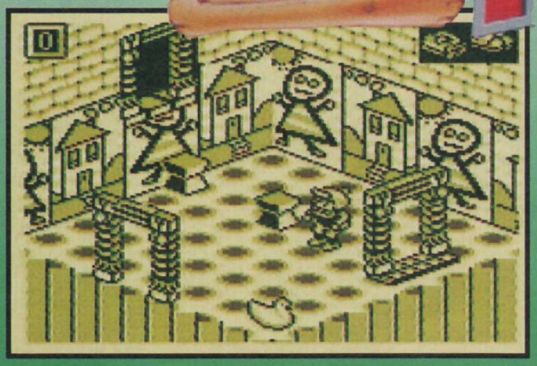
C+35

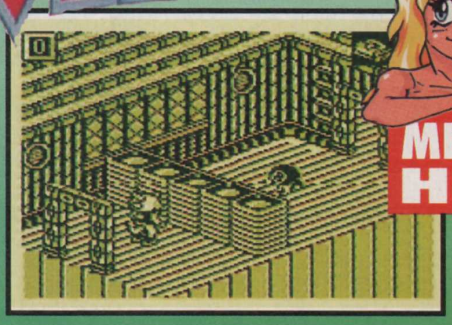
MONSTER MAX

Rare, c'est le nom d'un développeur dont vous allez entendre parler de plus en plus. En effet, c'est à cette société que l'on doit le développement, pour Nintendo, de Donkey Kong Country sur SNIN, mais aussi celui, pour Titus, d'un jeu d'aventures sur GB, j'ai nommé Monster Max.

Monster Max est passionné par une seule chose dans la vie: la musique. Son but: devenir une rock star interplanétaire. Sa chance: vivre sur une planète qui retentit à tout instant de mille sons. Hélas, le roi Krond décide d'éliminer toute forme de musique de son royaume. Notre pauvre Monster Max va devoir jouer le rôle de sauveur de planète. Celle-ci se présente un peu comme une tour. A chacun des dix étages de cette tour, vous devrez visiter plusieurs salles pour accomplir au moins trois missions. La vue est en 3D isométrique et le mode de jeu vous fera penser à de bons vieux hits tels qu'Alien 8 ou Knight Lore sur Amstrad CPC. Un plan du jeu est intégré, et tous les objets sont présentés. Vous pouvez transporter deux objets en même temps. Un chiffre, en haut à gauche, indique le nombre d'étoiles en votre possession. Les étoiles, en nombre limité, vous évitent de perdre de l'énergie lorsque vous êtes touché. Mélomanes, à vous de jouer!

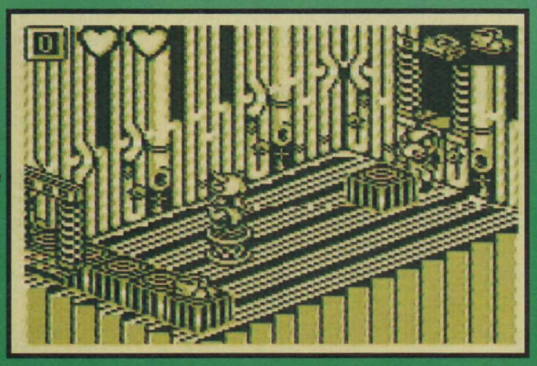
Dans ce décor d'école, vous vous entraînez avant d'affronter la dure réalité.





MEGA HIT

Impossible de passer ce mur à moins de disposer des bombes... Pourquoi ne pas attendre que la bombe vivante, de l'autre côté, explose et vous libère le passage?



Le sol est piégé! Empruntez donc la passerelle ronde, elle vous transportera en face.

Comme vous pouvez le voir, les textes dans le jeu sont en français. Ici, la mission que vous devez accomplir vous est expliquée.

Lorsque vous récupérez un objet pour la première fois, on vous explique comment le prendre et à quoi il sert.

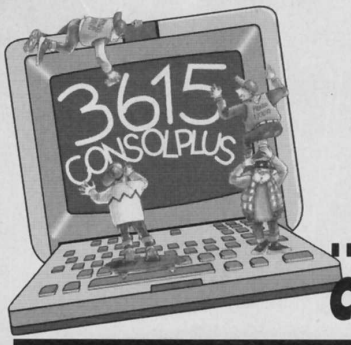
AVIS — oui!

SAM

Ce jeu est démentiel! Il fait partie, selon moi, des meilleurs jeux d'action/aventures sur Game Boy. Ses graphismes sont fort sympathiques. Les détails sur les murs vous séduiront, j'en suis sûr. La vue en 3D isométrique risque, sur Game Boy, de déranger certains joueurs, mais moi, j'ai beaucoup apprécié. De plus, le personnage répond sans problème à vos sollicitations. Alors... Mais ce qui est le plus important, c'est l'aventure. L'histoire est ici pleine de rebondissements. Vous devrez sans cesse vous creuser la tête, et songer à utiliser les objets mis à votre disposition si vous voulez mener à bien vos missions. Les textes sont en français, ce qui est indéniablement un plus. Pour ceux que ça intéresse, vous pourrez aussi jouer en anglais, en espagnol... Un super jeu d'aventures/action sur Game Boy.

TITUS
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURES-ACTION

PRESENTATION	80%
Du début à la fin, tout est clair! Les textes sont en français.	
GRAPHISMES	88%
Une vue en 3D isométrique bien réalisée sur GB. On apprécie les détails.	
ANIMATION	81%
Ça bouge bien!	
MUSIQUE	80%
Bien rythmée, elle n'a toutefois rien d'exceptionnel.	
BRUITAGES	52%
Des quoi? Des "bruitages"? Pas remarqué...	
DUREE DE VIE	92%
Une aventure sympa, pleine de punch, longue et difficile.	
JOUABILITE	87%
La 3D isométrique dérangera certains... Pour moi, c'est impeccable.	
INTERET	93%
Un excellent jeu d'aventure/action sur Game Boy. Un must à posséder absolument.	



C'EST LA RENTRÉE, T'AS LES BOULES... ...CONNECTE TOI RAPIDOS !!!

C'est speed, c'est cool, c'est fun !!!

NOUVEAUTES MEGADRIVE

JUNGLE BOOK	395 F + 0F
ROCK'N'ROLL RACING	395 F + 0F
VIEW POINT (US)	429 F + 0F
S.STREET FIGHTER 2 (US)	449 F + 0F
KICK OFF 3	395 F + 0F
MICKEY'S CHALLE NOE (US)	429 F + 0F

NOUVEAUTES JEUX S. NINTENDO EURO ET US

BREATH OF FIRE (US)	499 F + 0F
ACTION REPLAY 2	349 F + 0F
S.STREET FIGHTER 2 (US)	479 F + 0F
LORD OF THE RING (US)	479 F + 0F
SAMURAI SPIRIT (JAP)	590 F + 0F
CONTRA V (JAP)	590 F + 0F
KICK OFF 3	479 F + 0F
SMASH TENNIS	449 F + 0F

NOUVEAUTES NÉO-GÉO

AEROFIGHTER 2	1390 F + 0F

NOUVEAUTES 3 DO

ROAD RASH	375 F + 0F
ALONE IN THE DARK	375 F + 0F
MEGARACE	375 F + 0F
SPACE SHUTTLE	375 F + 0F

TOP DU MOIS MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT 2	449 F + 0F
SHINING FORCE 2 (US)	429 F + 0F
HEAVENLY SYMPHONY (JAP)	479 F + 0F

MEGADRIVE II

+ 2 PADS	689 F + 0F
+ 2 PADS + 5 JEUX	989 F + 0F
+ 2 PADS + STREET F'2	1089 F + 0F

TOP DU MOIS S. NINTENDO

MORTAL KOMBAT 2	499 F + 0F
JUNGLE BOOK	449 F + 0F
FIGHTERS HISTORY (US)	479 F + 0F

SUPER NINTENDO

+ 1 PAD + STREET F'2	689 F + 0F
+ 1 PAD + STREET F'2 + CLAYFIGTHER OU LE COBAYE OU ALADIN OU JURASSIC P. OU MARIO ALL STAR	889 F + 0F

NEO GEO + 1 PAD 1790 F + 0F

3 DO + 1 PAD + CRASH'N BURN + J. MADDEN FOOTBALL

NTSC	3190 F + 0F
PAL	3990 F + 0F

+ LES OCCASES

+ TOUS LES AUTRES

3615 Consol Plus

COUCOU C'EST NOUS !

Le meilleur 3615 de la Console !

EXCLUSIF !
Pour les cassettes 7, 8, 9, 10
MANUEL TRADUIT EN FRAN ÇAIS
On est encore les seuls !!!

TOUTES LES CONSOLES D'OCCASION
A DES PRIX DELIRE !!!

MEGADRIVE à partir de	399 F + 0F
SUPER NINTENDO à partir de	449 F + 0F
NEO GEO à partir de	1390 F + 0F
AMIGA CD 32 à partir de	1690 F + 0F

ON RACHETE CASH
JEUX MEGADRIVE 70/150 F
JEUX S. NINTENDO 100/200 F

JAPANIMATION

Eclate toi sur :

- Ramicards officielles
- Goods
- CDV
- VHS
- Mangas
- Art Books...

CASSETTES VHS

129 F

N° 1 : GARLIC J²
N° 2 : DOC WILLOW
N° 3 : THALES
N° 4 : NAMECK
N° 5 : KOURA
N° 6 : METAL KOURA
N° 7 : RED RIBBON
N° 8 : BROLY STORY
N° 9 : BOJACK
N° 10: DOC EIGUI
N° 11: LE RETOUR DE BROLY

Versions Originales

NOUVEAU ! DBZ EN FRANÇAIS SECAM

1 : GARLIC 149 F + 0 F
2 : LE ROBOT DES GLACES 149 F + 0 F
3 : LE COMBAT FRATICIDE 149 F + 0 F
4 : NAMEC 149 F + 0 F

OU LES 4 POUR 449 F + 0 F

DIALOGUE EN DIRECT LIVE AVEC DES PROS DE LA CONSOLE

- ACHETE, VENDS, DEMANDE DES TRUCS

JEUX : GAGNE DES SUPERS CADEAUX !!!

Les Frais de Port? C'est Gratos !

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

ASTÉRIX AND THE GREAT RESCUE

Au début du mois de juillet, Uderzo a décidé d'arrêter Astérix. Estimant qu'il avait déjà consacré à son œuvre la majeure partie de sa vie, il prenait donc une retraite bien méritée. Tout dernièrement, il est revenu sur sa décision, ce dont il s'est expliqué dans le "Parisien libéré". On respire...

Ce qui est sûr, c'est que Sega nous propose aujourd'hui une nouvelle aventure du plus célèbre des Gaulois. Ce nouvel Astérix, intitulé The Great Rescue, vous invite à parcourir plusieurs niveaux de difficulté croissante. A tout instant du jeu, il vous est donné la possibilité de vous transformer en Astérix ou en Obélix. Ce dernier, étant tombé dans la potion magique quand il était petit, est capable de déplacer de lourds blocs de granit afin d'atteindre des plates-formes en hauteur. Astérix, à peine plus grand que Bomboy, peut quant à lui se faufiler dans d'étroits passages. De plus, en récoltant diverses gourdes magiques, il pourra créer plusieurs sorts: lancer des boules d'acier, créer un nuage lui permettant de sauter plus haut, chausser des bottes magiques pour voler quelques instants et, enfin, s'entourer d'une épaisse végétation qui le protégera des ennemis. Il ne vous reste plus qu'à mettre votre casque à plumes sur la tête et à vous lancer dans l'aventure. Que Toutatis soit avec vous!

Obélix, grâce à sa force surhumaine, est lui seul capable de pousser les lourds blocs de granit. Pratique...

Dans le niveau aquatique, prenez le temps d'admirer les décors, ils sont très sympa.

Le premier boss du jeu n'est autre qu'Assurancetourix, le barde. Grimpez sur le bouclier de votre compagnon et shootez le sosie de Johnny Hallyday.

Grâce à son pouvoir magique, Astérix peut créer un nuage lui permettant de franchir l'obstacle qui lui barre la route.

SÉSAME, OUVRE-TOI!

Dans les différents labyrinthes qui composent cet excellent jeu de plates-formes, vous devrez, entre autres, trouver des clés qui vous permettront de poursuivre votre aventure.

Au début de chaque nouveau niveau, pensez à vous diriger vers la gauche... vous trouverez peut-être une clé.

Certaines portes ne peuvent s'ouvrir avec une clé. Il faudra vous transformer en Obélix et la détruire d'un coup de ventre!

AVIS oui!

NIIICO

Astérix, cela devient maintenant une habitude, bénéficie d'une grande qualité de réalisation. Chacun des sprites, que ce soit Astérix, Obélix, Assurancetourix ou les légionnaires romains, est animé de façon très précise. Même sur l'écran de la Game Gear, on parvient à distinguer parfaitement les personnages de la bande dessinée, c'est dire! La bande-son est très correcte et les thèmes musicaux varient au cours des nombreux niveaux. La maniabilité est elle aussi très bonne. Seuls les sauts sont assez mal pensés: quelle que soit la pression sur le bouton, votre personnage sautera à la même hauteur. Cela ne vous empêchera pas de vous amuser...

SEGA
PRIX: C
1 JOUEUR/PLATES-FORMES

PRESENTATION	65%
Un écran-titre assez réussi pour une Game Gear, mais c'est un peu léger, non?	
GRAPHISMES	85%
On retrouve les différents personnages de la bande dessinée. Ils sont bien réalisés.	
ANIMATION	86%
Il n'y a pas de ralentissement à signaler. Les sprites disposent d'une animation fluide.	
MUSIQUE	80%
Les thèmes musicaux sont variés et très entraînants. Agréable.	
BRUITAGES	75%
Ils ne sont pas novateurs. Une impression de "déjà entendu".	
DUREE DE VIE	80%
La difficulté croît avec les niveaux. Astérix 2 est très agréable à jouer.	
JOUABILITE	82%
On dirige parfaitement Astérix ou Obélix. Dommage que le saut ne soit pas mieux pensé.	
INTERET	**85%**
Comme à l'habitude, la série d'Astérix sur Game Gear est très bien réalisé. Un bon p'tit jeu.	

REBEL ASSAULT SUR MCD: QUE LA FORCE SOIT AVEC VOUS...
CD+
CD+ EN SEPTEMBRE... NOEL EN DECEMBRE
MULTI MEGA
PC ENGINE CD
SATURN
3DO
TOUTES LES NOUVELLES CONSOLES 3DO AINSI QUE LES NOUVEAUX JEUX...
PHILIPS DEVOILE LE CD-I 450...
LA CREME DE LA CREME: TOMCAT ALLEY (MCD), MEGARACE (MCD), ET ALONE IN THE DARK (3DO)!

3DO GRATIAS

LES JEUX À VENIR

Sur le stand 3DO du C.E.S. de Chicago, tout le monde aura remarqué que les jeux de combat commencent à s'imposer. On pouvait voir tourner l'adaptation du célèbre hit de la Neo Geo, Samuraï Shodown, ou encore l'adaptation de Rise of the Robots. Il y avait également du tout nouveau, tout neuf, notamment Way of the Warrior, prévu pour septembre de cette année.

Au rayon des films interactifs, l'éditeur American Laser Games vous invite à revivre les aventures des héros de Mad Dog MacCree II, ainsi que les tribulations du détective de Who Shot Johnny Rock. Le pistolet commercialisé par cet éditeur pourra vous être utile puisque ces deux titres sont des jeux de tir.

L'adaptation du film "Demolition Man" ravira certainement les amateurs de ce bon gros tas de muscles plus connu sous le nom de Stallone: il s'agit d'un jeu très varié et graphiquement fort réussi.

Après Total Eclipse et Gex, Crystal Dynamics vous propose de vous retrouver, avec un compagnon, dans une course de buggys à la 3D entièrement mappée: Off World Interceptor.

Samuraï Shodown.

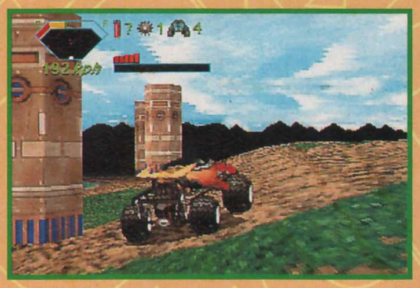
Rise of the Robots.

Way of the Warrior.

Mad Dog MacCree II.

Who Shot Johnny Rock.

Demolition Man.


Off World Interceptor.

DES 3DO COMME DES PETITS PAINS...

Implantée depuis quelques mois aux Etats-Unis ainsi qu'au Japon, la 3DO devrait faire son entrée officielle sur le marché anglais dans le courant du mois de septembre (la sortie française est prévue pour avril/mai de l'année prochaine). La 3DO Company a profité du stand qu'elle tenait au C.E.S. pour, d'une part, annoncer l'arrivée de sept nouveaux éditeurs japonais (Capcom, qui développerait SSF II, Konami, Jaleco, Taito, Bandai, Tomy et Koei) et, d'autre part, présenter les consoles de Samsung, Sanyo, et Goldstar. Le hardware de ces consoles ne diffère que très peu de celui du modèle original (les composants sont plus compacts) mais une carte FMV (et un modem, selon le modèle) devrait être intégrée dans la machine dès la fabrication. Il va de soi que la Real de Panasonic pourra se voir greffer une carte FMV (ou bien un modem), dont le prix serait compris entre 1 000 et 1 500 francs.

Version Sanyo.

Version Goldstar.

ET PLOP! UN NOUVEAU CD-I PHILIPS!

Philips, l'inventeur du CD et du CD-I, renouvelle sa gamme. Après les modèles CD-I 200 et CD-I 210, voici que la firme hollandaise se lance dans la commercialisation du CD-I 450. Plus petit, d'aspect plus moderne, le CD-I 450 se veut adapté aux consoles nouvelle génération (Sega Saturn, Sony PS-X, 3DO...). C'est d'ailleurs au C.E.S. de Chicago qu'a été présentée pour la première fois au grand public la nouvelle bécane de Philips. John Hawkins, directeur de Philips Media Distribution, déclare d'ailleurs, quant au prix de lancement sur le sol américain, "avoir atteint la barre psychologique et cruciale": moins de 300 dollars (environ 1 700 francs!). Le CD-I 450 sera disponible en Europe au moment où vous lirez ces lignes. Son prix sera (comme d'habitude) supérieur au prix américain, et devrait être compris dans une fourchette de... 2 600 à 3 000 francs! Mais quand la qualité va, tout va, non? Attendez, ne partez pas! Il paraît que le 550 est déjà annoncé. C'est le même modèle que le 450 mais avec une carte digitale vidéo incluse. Et le prix? Heu... c'est 500 dollars, pourquoi? Pour rien, merci Philips!

Le CD-I 450, une version entièrement relookée.

DERNIÈRE MINUTE: UNE 3DO 64 BITS!

Prévue pour l'automne 95, cette nouvelle console de Panasonic posséderait une fréquence d'horloge de 66 MHz et serait capable de gérer 250 000 polygones mappés par seconde. Les informations sont encore imprécises mais l'on peut déjà avancer qu'elle sera compatible avec les 3DO déjà disponibles, et qu'un up-grade, du nom de Bulldog (environ 1 000 francs), permettrait à la 3DO actuelle d'acquérir les capacités de la 64 bits. A suivre...

BRANCHEZ UNE MANETTE SNIN SUR VOTRE 3DO!

JPF Import y a pensé pour vous. Le principe est simple: l'adaptateur contient un port joypad SNIN ainsi qu'une rallonge se connectant à la 3DO ou au dos de la première manette (eh! oui, pour jouer à deux sur 3DO, il faut brancher la seconde manette sur la première). Cet adaptateur, en distribution exclusive chez JPF Import, vous coûtera environ 400 francs.

Une seule manette SNIN pourra être branchée sur cet adaptateur. L'autre joueur devra se contenter du joypad habituel.

Version Samsung.

La carte FMV.

Le premier Importateur de produits Americains et Japonais

Livraison CHRONOPOST en 24 H — Export tous pays

JPF IMPORT

Prix - Service - Qualité

Livraison CHRONOPOST en 24 H — Export Worldwide

Tél: (1) 46.24.33.19

Nous sommes fournisseurs attitrés de très nombreux magasins et chaines spécialisées en jeux vidéo. Nous vous offrons un service de VPC rapide efficace et sérieux. N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples renseignements.

Revendeurs Contactez Nous !

Importateur - Distributeur

Panasonic 3DO — **Sanyo 3DO**

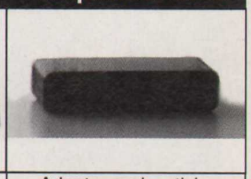
Jeux 3DO

Shock Wave	Demolition Man	Ghost Hunter
Mega Race	Flying Nightmares	Virtual Quest
Way of the Warrior	Rise of the Robots	Burning Soldier
Orion Off Road	Road Rash	Galaxian 2
Star Control II	Dragon Ball Z	Scavenger 4
Theme Park	Vr Stalker	Microcosm
Jammit	Takeru	Rebel Assault
Flashback	Ultraman	Creature Shock
Shadow	Doctor Hauzer	
Alone in the Dark	Letter from the Past	et plus...

Sub Woofer 3DO — **Joystick 3DO** — **Adaptateur 3DO**

Caisson de basse plus coussin vibrant !

Le Stick 3DO !



Adapte vos joysticks sur 3DO !

JAGUAR ATARI — **Neo Geo CD ROM**

Jeux Jaguar

Wolfenstein 3D	Theme Park
Kasumi Ninja	Return to Zork
Alien vs Predator	
Redline Racing	
Doom	et plus...
Flashback	
Rise of the Robots	

Jeux Neo CD ROM

Fatal Fury Special	Robo Army
Art of Fighting 2	Top Hunter
Sidekicks 2	View Point
Top Player's Golf	King of Master 2
Samurai Shodown	Last Resort
Baseball Stars	
Ninja Combat	et plus...

EGM, Game Pro et GAME FAN, les 3 meilleurs magazines de jeux vidéo des USA sont désormais en vente chez JPF

Commandes Express par Téléphone ou Fax — **ou par Minitel 3615 ALL GAMES*JPF**

Règlement : Carte-Bleue - Mandat - Contre-Remboursement
Possibilité de crédit (Franfinance)

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - (Metro Sablons)

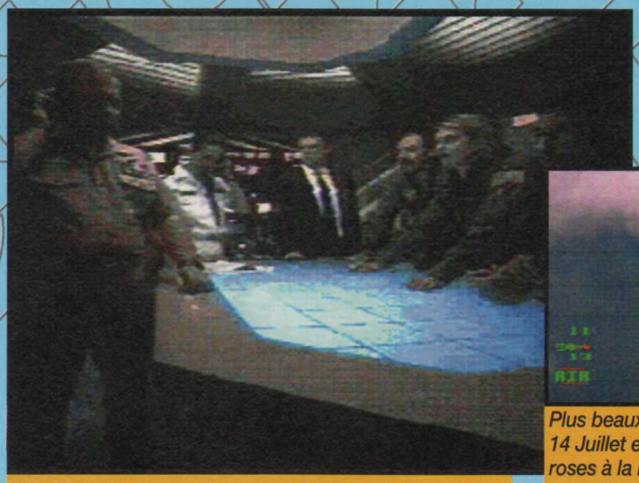
Tel (1) 46 24 33 19 — **Fax (1) 47 45 23 54**

Les prix peuvent être modifiés sans préavis. Photos non contractuelles

TOMCAT

Imaginez un beau mâle ricain, du genre de ceux que l'on ne voit que dans les films. Un type au faciès sévère, à la démarche chaloupée: un dur, pas de doute. Et pilote, de surcroît. Ce type, c'est vous. Vous êtes convié à une petite sauterie à 3 000 pieds du plancher des vaches.

Tiens, ça me fait penser à un certain Tom Cruise, qui sévissait dans "Top Gun": gros avions, jolies donzelles et action. Mais, à la différence de "Top Gun", vous pourrez peser sur le cours des événements... On a coutume d'appeler ça un film interactif! Au catalogue des actions, vous trouverez: sélection de missiles appropriés à la cible (trois types); curseur pour "locker" les avions ennemis; tir; réponse radio pour coordonner les actions; lancer de leurres pour dévier les missiles ennemis; sélection de cibles, etc. Il vous faudra jouer de toutes ces possibilités avec à-propos pour venir à bout de vos missions. C'est que celles-ci sont périlleuses: vous commencerez par l'élimination d'un groupe de bombardiers, continuerez par l'extermination d'une douzaine de chasseurs, poursuivrez par la destruction d'un train lancé à 150 km/heure sur un pont, et j'en passe... Ecoutez bien les rapports de mission, car les informations qui y sont divulguées vous permettront de ne pas vous tromper dans le choix des sélections.



Voici l'équipe au grand complet. Sur la table apparaissent des hologrammes qui illustrent votre mission.

Plus beaux que le feu d'artifice du 14 Juillet et que l'envol des flamants roses à la morte saison réunis, ces jolis points rouges ne sont autres que des avions ennemis.

AVIS *oui!*

SPY

Un de plus! On avait eu droit à Night Trap, Ground Zero Texas, Sewer Shark, Double Switch, la série des Make My Own Video... Voici Tomcat Alley. Eh, oui! les programmeurs commencent à connaître leur bécane. Souvenez-vous de la fenêtre d'affichage de Night Trap et admirez celle-ci: un gouffre les sépare, non? Et ce n'est pas parce que la fenêtre s'agrandit que l'image perd en qualité. Certes, on peu déplorer une certaine pixellisation, regretter que quelques pâtés infâmes viennent barbouiller l'écran, mais c'est de la FMV, et, pour le MCD, nous abordons la sphère de l'ultime. Par ailleurs, l'interactivité a fait l'objet d'un travail conséquent. Pas le temps de fermer l'œil, vous bougez dans tous les sens. Visuel, action, réflexion... vous en aurez pour votre argent.

DANS LE FEU DE L'ACTION

On reproche trop souvent aux films interactifs de n'être, justement, PAS ASSEZ interactifs. On se contente souvent de regarder les images défiler sans rien faire. Tomcat Alley (au même titre que Ground Zero Texas) a su pallier cette lacune en proposant de nombreuses actions qui vous laissent pas mal de liberté. Aucun doute, Tomcat Alley reste actuellement le meilleur jeu sur le support CD de Sega, et voici pourquoi...

Vos missiles se "lockent" en fonction de la chaleur dégagée par le moteur de l'avion. Il vous faut donc poursuivre l'avion avec votre viseur et, une fois la cible "lockée", vous pouvez tirer. Réflexe!

A chaque fois que vous avez des objectifs, servez-vous du bouton B pour vous rendre dessus. Cette démarche vous permettra de sauver bien des leurres en situation délicate.

Voilà justement une situation délicate. Deux choix se posent à vous. Vous sélectionnez les leurres en bas à droite, ou vous changez (rapidement) de direction en sélectionnant un autre avion.

ALLEY

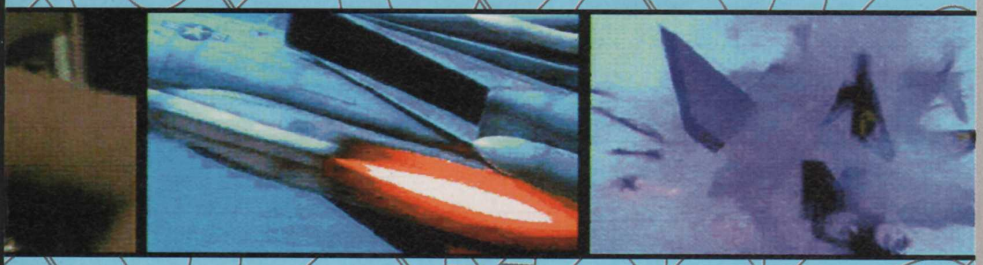
OBJECTIF ATTEINT!

Sachez sélectionner votre armement en fonction des objectifs à atteindre. Un pont comme celui-ci vous obligera à sélectionner les bombes (et pas les missiles air-sol, comme on pourrait le croire). Une fois que vous aurez saisi ce principe, tout ira pour le mieux.

Visez les côtés du pont, et larguez vos bombes de très près.

Le résultat ne tardera pas à se faire sentir.

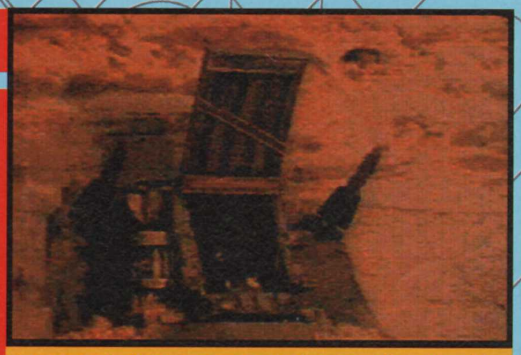
Retour à la base sain et sauf, mission accomplie!



AVIS *oui, mais...*

SAM

Dans la série des nouveaux jeux du type film interactif, voici Tomcat Alley, qui débarque en force sur Mega CD. Le jeu est très sympa graphiquement. Compte tenu des capacités techniques du Mega CD, Tomcat Alley s'en tire plutôt bien. Côté bande sonore, les bruitages sont assez réussis. Le jeu est difficile et les missions sont variées, ce qui lui confère une bonne durée de vie. Mais on peut tout de même relever un petit "hic": les textes sont en anglais. On ne peut que souhaiter à Sega de régler au plus vite ses problèmes de logistique, afin que, pour notre plus grand bonheur, nous puissions enfin bénéficier de jeux sur Mega CD en français! Pour ma part, je préfère un jeu comme Double Switch, qui reste à mon avis l'un des meilleurs films interactifs sur Mega CD. Mais bon, c'est une question de goûts... Chacun les siens!


Au moment où vous verrez cette image, utilisez tous les leurres que vous avez à votre disposition. Détruire cette batterie relève de l'impossible, mais l'éviter...

ÉDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITÉ: OUI
PRIX: E

FILM INTERACTIF
1 JOUEUR
CONTRÔLE: BON
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: –
CONTINUE: SAUVEGARDE

PRESENTATION 80%
Les séquences filmées plein écran livrent des infos importantes (mais en anglais).

GRAPHISMES 84%
Beaucoup de progrès depuis Night Trap, au niveau des digitalisations.

ANIMATION 86%
Les séquences s'enchaînent parfaitement et aucun ralentissement n'est à déplorer.

MUSIQUE 78%
Elle passe bien, sauf celle de l'écran-titre, insupportable.

BRUITAGES 90%
Des voix digits aux explosions, le support CD est bien mis à profit.

DUREE DE VIE 81%
Quand on est amateur, on reprend volontiers des missions, même si on les a terminées.

JOUABILITE 87%
L'interaction est pour une fois assez poussée, et les commandes sont simples d'accès.

INTERET 91%
Un film interactif surprenant, à ne louper sous aucun pretexte. Dommage que le tout soit en anglais.

ALONE IN THE DARK

L'indicible horreur" des romans de H.P. Lovecraft a enfin investi les consoles, avec ce jeu d'aventures hors du commun. Mi-go, Profonds, goules... rien ne vous sera épargné. Pas même le grand Cthulhu, qui vous "attend en rêvant" dans les soubassements de la demeure...

Cette demeure a pour nom Decerto, et votre oncle vient de s'y donner la mort. Etant son seul héritier (ou sa seule héritière...), vous devez vous rendre sur place pour savoir ce qui s'est réellement passé. Vous n'allez pas être déçu du voyage, car les secrets que renferme cette terrible demeure ont rendu fou plus d'un visiteur... La première chose que vous constaterez en vous rendant sur place est que les programmeurs ont géré la 3D d'une façon très particulière. Dans une pièce, selon l'endroit où vous vous trouvez, le panorama diffère complètement. Par exemple, du centre de la pièce à un coin, votre angle de visualisation change de telle sorte que vous avez l'impression de prendre pied dans une fabuleuse mise en scène cinématique. Voilà pour le visuel. Apprenez maintenant que vous prenez part à un jeu d'aventures bourré d'énigmes particulièrement vicieuses. Il vous faudra apprendre à lire entre les lignes des livres que vous trouverez, à fouiller chaque recoin des pièces que vous visiterez. Et surtout, apprenez à manier vos armes avant de vous lancer dans les méandres de Decerto.

AVIS *oui, mais ...*

SPY

Fervent amateur de l'univers de Lovecraft, je ne peux que pester contre la mauvaise utilisation des références distillées dans le jeu. Les scénaristes ont tout mélangé... Trahison! Pourtant, si vous n'avez aucune notion de la mythologie cthulhienne (Cthulhu est un dieu...), vous n'aurez guère de reproche à formuler car le jeu est par ailleurs de qualité. Les énigmes sont bien pensées et l'action soutenue. Dommage que la maniabilité n'ait pas été revue depuis la version PC. Si vous aimez les beaux jeux d'aventures de bon niveau, sautez dessus...

Trouvez un moyen de faire danser ces fantômes et l'objet placé sur la cheminée sera vôtre.

Chaque fois que vous découvrirez un objet, vous pourrez contempler une superbe animation tournante de celui-ci, réalisée en 3D polygonale.

Le monstre tapi dans la baignoire vous empêchera de récupérer la trousse de soin dans l'armoire ainsi que le broc d'eau, fort utiles...

A peine débarqué, vous devrez résoudre une énigme difficile. Sans vous donner la solution, regardez bien la photo: un objet est apparu...

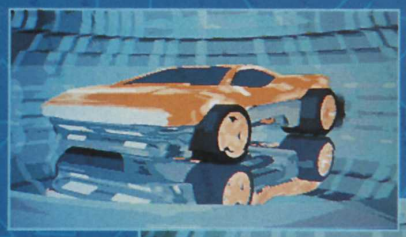
Les angles de vue sont particulièrement travaillés. Remarquez comme cette angle-ci confère au jeu une dimension nouvelle...

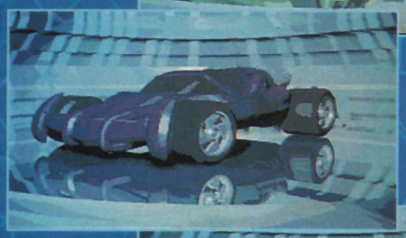
INTERPLAY/IMPORT
PRIX: E
1 JOUEUR/AVENTURES

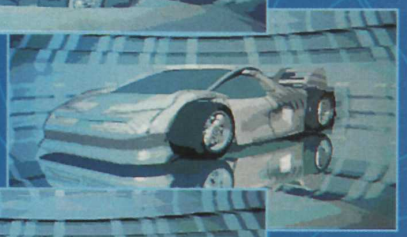
PRESENTATION	**84%**
Une suave voix anglaise, avec séquences graphiquement intéressantes.	
GRAPHISMES	**89%**
Quelques bugs subsistent mais, dans l'ensemble, la 3D est superbement travaillée.	
ANIMATION	**79%**
Les mouvements du personnage sont un peu lents, mais son animation est de qualité.	
MUSIQUE	**83%**
Envoûtante, elle utilise pleinement les capacités du CD.	
BRUITAGES	**86%**
Bruit de pas, grincements de porte, tout est retranscrit avec brio.	
DUREE DE VIE	**88%**
Les énigmes sont vicieuses, et le jeu assez long. De longues nuits blanches en perspective.	
JOUABILITE	**78%**
Un temps d'adaptation important est nécessaire, mais patience est mère de toutes les vertus...	
INTERET	**91%**
Un jeu d'aventures exceptionnel qui vous tiendra éveillé des heures durant. L'adaptation est de bonne qualité.	

MEGARACE

Megarace fait partie de ces jeux légendaires qui appartiennent au monde des PC. Rares sont ceux qui sont passés du côté des consoles. Megarace est l'exception qui confirme la règle, car il sort ce mois-ci sur Mega CD.
Le but du jeu est on ne peut plus simple: vous dirigez une voiture de course futuriste à travers une multitude de circuits. Votre mission consiste à détruire un certain nombre d'adversaires avant de boucler trois tours de piste. Bien évidemment, vos munitions sont limitées en nombre. Il vous faudra donc vous montrer un as de la gâchette. Sur le sol des circuits, vous trouverez différents gadgets qui, selon les cas, vous aideront ou vous mettront des bâtons dans les roues. Freinage, accélération, tête-à-queue ou plein de munitions... Quand le nombre de voitures adverses détruites a été atteint, la course se termine. Avant qu'une autre compétition ne débute, une nouvelle voiture vous est proposée. Ainsi, d'épreuve en épreuve, ce ne seront pas moins de huit voitures qui s'offriront à votre choix. Chacun de ces bolides a ses propres caractéristiques: vitesse de pointe, missiles, cartouches, puissance de feu, blindage plus ou moins important... Maintenant que vous savez tout, ou presque, sur Megarace, je vous laisse prendre les commandes. Bonne chance, futur champion!







Encore un qui ne risque pas de monter sur le podium à votre place!

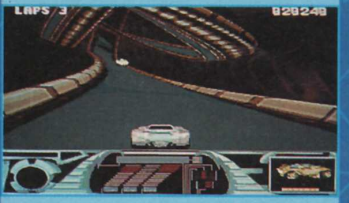
QUELQUES CIRCUITS

Megarace propose une bonne douzaine de circuits. Certains, à cause de leur sinuosité, vous poseront des problèmes pour détruire vos adversaires.

NEWSAN. Une course nocturne qui se déroule dans une ville futuriste. Ambiance glaciale.

MAEVA 1. Un voyage sous l'eau dans un tube étanche.

NEW FAC 1. Un circuit dans un milieu aride et désertique.



NGLOOP. Ce circuit, dont le nom est à prononcer brosse à dents en bouche, vous donnera le tournis.

AVIS — oui, MAIS...

NIICO

Autant vous prévenir tout de suite, Megarace sur MCD n'a rien à voir avec la version PC que vous connaissez (peut-être). Ne vous attendez pas à mille et une couleurs à l'écran. Cette version n'est pourtant pas si mauvaise: l'introduction est certainement l'une des plus belles que l'on puisse voir sur cette machine, les digitalisations du présentateur sont de bonne facture. Mais alors, où est le malaise? Les bugs sont trop nombreux! Superposition douteuse de votre voiture et de celle de l'adversaire, collisions de sprites parfois aléatoires... Sur MD, on a déjà vu beaucoup mieux en la matière!

CRYO/VIRGIN
PRIX: D
1 JOUEUR/COURSE

PRESENTATION	**96%**
Le CD est utilisé à merveille: images de synthèse dans des tons bleus à gogo. Décapant!	
GRAPHISMES	**79%**
Si les décors sont assez réussis dans l'ensemble, les voitures sont plutôt mal réalisées.	
ANIMATION	**84%**
Les circuits bougent assez lentement mais de façon fluide. Pas de gros ralentissement.	
MUSIQUE	**90%**
Profitant du support CD, elle est démente. Reste maintenant à savoir si vous aimez le genre.	
BRUITAGES	**70%**
Ils ne sont pas tout à fait réussis. Le crissement des pneus et le son des laser sont à revoir.	
DUREE DE VIE	**75%**
Le jeu n'est pas très difficile. Je pense que les mordus du genre le termineront rapidement.	
JOUABILITE	**86%**
La voiture se contrôle aisément et les commandes au joypad sont très simples.	
INTERET	**77%**
Megarace est un jeu intéressant sur Mega CD, même si sa qualité graphique est pauvre.	

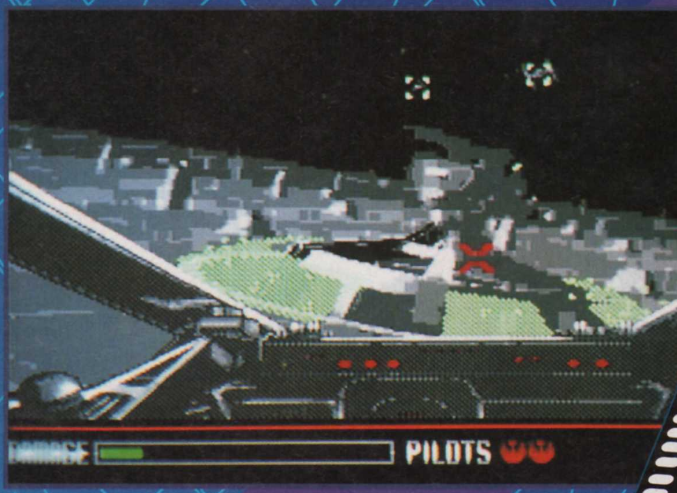
REBEL ASSAULT

Nombreuses sont les adaptations de la série de "La Guerre des étoiles" sur consoles. Les meilleures – et les plus connues – sont sorties sur Super Nintendo: Super Star Wars et Super Empire Strikes Back. Rassurez-vous, Lucas Arts et J.V.C. n'ont pas oublié les possesseurs de consoles Sega.
Pour faire une adaptation digne de ce nom, rien ne vaut le Mega CD. Mais il s'agit ici d'une adaptation de la version CD-Rom PC de Rebel Assault, ce qui constitue en soi un véritable pari car les capacités du Mega CD sont nettement inférieures à celles d'un PC équipé d'un CD-Rom. Pari gagné. Dans Rebel Assault, vous retrouverez avec délice le cadre et le scénario de "Star Wars". Vous devrez accomplir quinze missions, plus difficiles les unes que les autres. Des séquences dites "intermédiaires" vous plongeront instantanément dans l'ambiance de chaque nouvelle mission. Ne boudez pas votre plaisir, elles vous en mettront plein la vue! Notez que la musique de John Williams a été interprétée par l'orchestre symphonique de Londres et reproduite avec un son de très haute qualité sur le CD-Rom de la Megadrive. Allez, c'est parti pour un long périple intergalactique!

Ici, Luke Skywalker, armé de son laser, attend l'arrivée des gardes impériaux pour les éliminer.

Dans cette sorte de tranchée naturelle, guidez votre vaisseau en évitant les parois et profitez-en pour éliminer tout ce qui bouge.

Pour passer au niveau suivant, détruisez le vaisseau de l'Empire.



Détruisez le canon et, par la même occasion, les engins de l'Empire.

AVIS *oui, mais...*

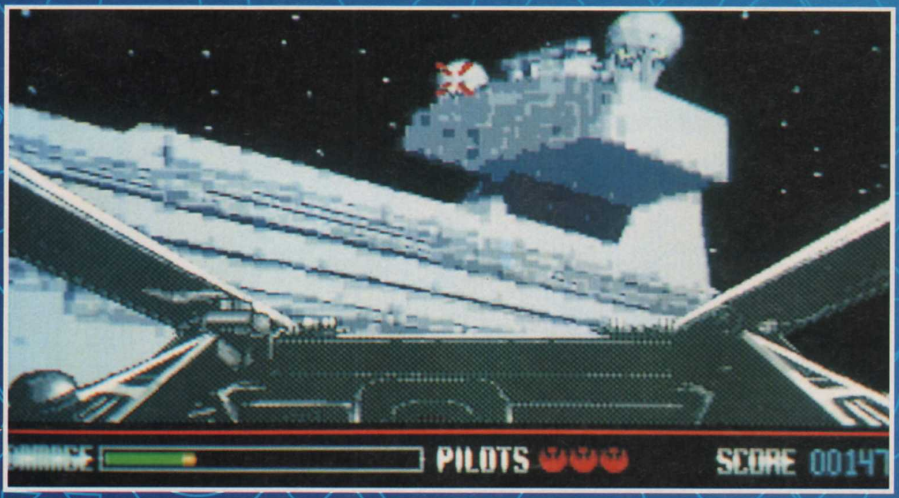
SAM

Ceux qui me connaissent (et je pense notamment à maman) ne peuvent ignorer que je suis un grand fan de la série des "Star Wars"... Je les ai tous vus et revus, pas autant que certains de nos chers amis du défunt Tilt, mais presque. C'est donc avec un plaisir certain que je me suis assis devant mon Mega CD pour essayer Rebel Assault. Malheureusement, le jeu n'a pas été à la hauteur de mes espérances. Les graphismes n'ont vraiment rien de folichon. Ces fausses images digitalisées, ce n'est pas trop mon truc. Le jeu est par ailleurs un peu lent, et la maniabilité du vaisseau parfois douteuse aux yeux d'un consolmaniaque averti. En revanche, la bande-son est un délice (c'est celle du film: le pied!), et les séquences sont variées. Ni top, ni daube...

UN PROGRAMME VARIÉ

Les niveaux sont vraiment très variés, ce qui confère au jeu un intérêt assez conséquent. Tous s'enchaînent de belle manière, grâce aux séquences intermédiaires, et aucun ne ressemble au précédent. Certaines de ces séquences apparaissent d'ailleurs au beau milieu d'un niveau, histoire de l'embellir tout en vous mettant dans le bain.

Anéantir le Quadripode impérial n'est pas difficile, mais demande patience et précision.



ÉDITEUR: J.V.C.
DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.
DISPONIBILITÉ: SEPTEMBRE
PRIX: D

ACTION
1 JOUEUR
CONTRÔLE: MOYEN
DIFFICULTÉ: MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ: 3
CONTINUE: PASSWORDS

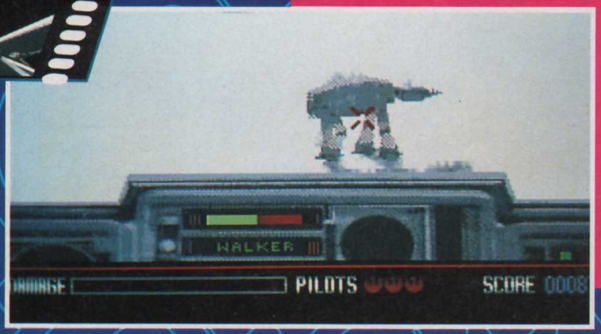
UNE INTRO D'ENFER

Dans ce jeu, vous retrouverez des extraits du film "La Guerre des étoiles", ainsi que des séquences supplémentaires spécialement créées pour le jeu. L'intro contient ces deux types de séquence, et, à elle seule, vaut le détour.

AVIS — *oui, mais ...*

SWITCH

Quelle déception! Un jeu comme celui-ci est censé vous plonger tout cru dans l'univers de "La Guerre des étoiles", non? Or, nul besoin de tomber du côté obscur de la Force pour constater que les graphismes ne sont pas à la hauteur de ce qu'on attandait. Les images sont floues, mal digitalisées. Dommage, d'autant que les diverses séquences entre chaque niveau sont de toute beauté et que l'ensemble est accompagné d'une magnifique musique, celle de la bande originale du film. De quoi vous en mettre plein la vue et les oreilles. De plus, les niveaux sont très variés. Las! la maniabilité du curseur de tir comme celui de votre vaisseau est douteuse. De quoi s'arracher les cheveux!



PRESENTATION — **80%**
Une intro d'enfer! Des reprises de certaines séquences du film, malheureusement en anglais.

GRAPHISMES — **85%**
Dans la pure tradition de "La Guerre des étoiles", mais les images sont assez mal digitalisées.

ANIMATION — **79%**
Des accès au disque qui ralentissent l'ensemble. Dommage.

MUSIQUE — **95%**
La bande originale du film. Un chef-d'œuvre!

BRUITAGES — **81%**
Pas sublimes, pas mauvais non plus.

DUREE DE VIE — **77%**
Le jeu est long, difficile. Mais sa mauvaise maniabilité le rend parfois irritant.

JOUABILITE — **68%**
Il faut constamment anticiper et le maniement est douteux.

INTERET — **82%**
Un jeu qui aurait pu être très bon avec de meilleurs graphismes et, surtout, une meilleure maniabilité.

ALIEN VS PREDATOR

EDITEUR: CAPCOM

ALIEN VS PREDATOR: LE CHOC DES TITANS!

On en rêvait, Capcom l'a fait! Enfin, pas exactement. Capcom reprend en fait ici l'initiative d'une maison d'édition anglaise (Dark Horse Comics) qui a eu en premier la brillantissime idée de réunir les deux plus grands prédateurs de la galaxie dans une série de bande dessinée. Avouez qu'un titre pareil, ça vous fouette les neurones! Mais autant la cartouche sur SFC du même nom était une pure fumisterie mercantile, autant la version arcade de Alien Vs Predator rend hommage aux deux films dont elle s'inspire. Avec en prime quelques idées pas piquées des vers et une présentation soignée, Capcom prouve une fois encore brillamment son sérieux et son professionnalisme.

Combat titanesque contre la reine Alien. Contrairement au scénario du film "Aliens", elle ne reviendra pas vous combattre plus tard.

Le coup spécial du lieutenant Kurosawa est magnifique, à la hauteur des délires de Dragon Ball Z.

Les robots de transport sont des armes redoutables entre les mains d'un expert. Attention au lance-flammes intégré à l'armature!

"CONTACT!" "ON LES FLIIINGUUEEE..."

Ces deux citations, tirées respectivement des films "Predator" (quand tous les membres du commando tirent dans la forêt) et "Aliens" (quand Vasquez s'excite contre les aliens), résument à la perfection l'ambiance de ce jeu, qui oscille intelligemment entre le shoot'em up et le beat-them-all. Les personnages que vous incarnez (deux cyborgs humains ou deux predators) se battent au corps à corps avec la horde d'aliens qui leur tombe dessus. On est donc bien en présence d'un beat-them-all, et d'excellente qualité de surcroît. En revanche, quand la situation devient trop critique, les cyborgs n'hésitent pas à sortir les sulfateuses, tandis que les predators mettent en action leurs lance-missiles. Et là, on rentre de plain-pied dans un shoot'em up. En effet, les phases de tir sont limitées dans le temps par une jauge représentant l'échauffement des armes. On ne peut donc pas tirer en continu, et l'alternance phasez de tir et d'action est savamment dosée pour que le jeu soit à la fois intense et varié.

COUPS SPÉCIAUX, ARMES ET BONUS: ON NAGE EN PLEIN DÉLIRE!

C'est simple, Capcom a condensé là en un seul titre tout ce qui a fait le succès de ses précédents jeux. Il y a, par exemple, deux coups spéciaux à la Street Fighter II par personnage, fait très rare dans un beat-them-all. De Final Fight, on retrouve les bonus de vie et les barres d'énergie des combattants. Comme dans les nombreux jeux de baston (Cadillacs & Dinosaurs, Warriors of Fate et compagnie...), différentes armes font leur apparition au cours du jeu, toutes inspirées des films. Le disque des predators? Il y est! Les mitrailleuses lourdes d'"Aliens"? Elles y sont! Et, en prime, on retrouve même les bruitages originaux. Les créateurs du jeu sont des passionnés de cinéma fantastique et ils s'en sont donné à cœur joie pour recréer les mondes d'"Aliens" et de "Predator" dans un jeu d'arcade. Du grand art!

Les missiles des predators dévastent tout sur leur passage. Malheureusement, le délai pour recharger est assez long.

On retrouve avec plaisir toutes les armes utilisées dans le film "Aliens", et en plus, avec les mêmes bruitages!

Admirez ce superbe coup de pied sauté avec appui sur la lance. Quels athlètes, ces predators!

KONCI

JEUX VIDÉO - JAPANIMATION

Une oasis de bonheur vous tend les bras!

Nouveau ! KONCI à Paris et Annecy

PARIS 11ème
123 bd Voltaire
Métro Voltaire
Tél : 44 93 51 30

LYON 7ème
12 rue Marc Bloch
Métro Jean Macé
Tél : 78 72 30 88

ANNECY centre
35 rue Someiller
Bus 1, 2, 3
Tél : 50 52 30 53

Service VPC
Pour commander
Tél : 78 72 30 88
de paris faire le 16

KONCI POWER KIT®

60 Hz !!

Transformation Super Nintendo 50Hz en SFC 60 Hz

Délai : 1 jours dès réception

149 frs !!!

Pose comprise

- Commutation en 50/60 Hz à tout moment.
- Plein écran, sans bandes noires, vitesse augmentée de 20%.
- Plus besoin d'adaptateur ! Tous les jeux passent ! Avec notre processeur **POWER KIT** c'est la compatibilité TOTALE.

DBZ 3 Action Game

24 Mb de pure baston !

Dispo le 26 sept.

soit 5 jours avant la sortie officielle au Japon !!!

Prix promo:599F*

*uniquement pour les 100 1ère commandes

EXCLUSIF!

En avant première, venez découvrir le jeu DRAGON BALL Z 3 à la boutique KONCI

SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z3 New	639f
Dragon Ball Z2	429f
Demon's Blazon	569f
Fatal Fury Special	519f
Fighter's History	489f
Final Fantasy 6	589f
Mortal Kombat 2	529f
Nosferatus	589f
PC Kid	529f
Ranma 1/2 4	429f
Rocky et pocky 2	529f
Samouraï Spirits	639f
Sailormoon S	529f
Soccer shoot out	498f
Super Metroid	389f
Super street fighter 2 (US)	549f
Wild trax	529f
Wild gun	549f
Yu Yu Hakuscho	529f
Breath of fire (US)	529f
Super Game Boy	459f

Samouraï Spirits

Le fameux *méga hit* NEO-GEO enfin adapté sur Super Famicom

Cartouche 32 Mb

PRIX KAMIKAZE !

599 frs*

pour les 50 premières commandes

Dispo le 19 Septembre

MEGADRIVE

32X bientôt dispo	Tel.
Fatal Fury 2	480f
Sailormoon R	480f
Street of rage 3	380f
Super Street fighter 2	529f
Samourai Spirits	Tel
Virtual Racing	489f
Jeux MegaCD	Tel.

NEO GEO

Néo Géo CD-ROM dispo à partir du 9/9/94 , avec 21 jeux CD.

Aero fighter	1490f
Aggressors of dark Kombat	1490f
Art of Fighting 2	1350f
Fatal Fury Special	1290f
Karnov's Revenge	1090f
Samouraï Shodown 2	1490f
Super Sidekick 2	1350f
Top Hunter	1490f
World Heroes 2 jet	1400f

Et un très grand choix d'occasions

NEC & SONY

Nec FX 32 bits bientôt dispo en Novembre !!!
Sony PSX bientôt à Paris

JAPANIMATION

Figurines Mega SD DBZ
Figurines Battle Collection
Figurines résines Sailor Moon
Rami card
Cardass DBZ à partir de 2F
Cartes autocollantes
Cardass Station DBZ
Porte-clés DBZ
Trousses DBZ
Jeux de cartes à jouer
Agenda DBZ
Posters
Posters géants tissu
MANGA DRAGON BALL 38
Nombreux Manga:
Dragon Ball, Ranma 1/2, City Hunter, Hokuto no Ken, Ana no Keiji, Boy, Gunm, Saint Seiya, Slam Dunk, manga pour adultes... etc etc.
Animé Comics DBZ

Bon de Commande

A compléter et à retourner à KONCI - Service VPC - 12 rue Marc Bloch 69007 Lyon

Nom, Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

N° de Tél : _____

C+35

Référence	Prix
Port : Console 50f / autre 30f / CR 40f	
Chèque ☐ Mandat ☐ Total à payer	

Offres valables uniquement pour la VPC du 5/9/94 au 5/10/94 dans la limite des stocks disponibles - Prix non contractuels modifiables sans préavis suivant les fluctuations monétaires.

Dongeons & Dragons
TOWER OF DOOM

EDITEUR: CAPCOM

Motivé par la présence de son chef, l'ogre, le petit kobold n'hésite pas à attaquer la magicienne, qui possède de redoutables sortilèges.

Entre chaque mission, n'oubliez pas de refaire le plein d'armes chez le marchand du coin. Dépensez vos pièces d'or sans compter.

Voici ce que j'appelle une lightning-bolt, même si, en l'occurrence, cette boule d'électricité s'est transformée en un rayon.

Les dragons noirs crachent de l'acide! Même les guerriers ne résistent pas longtemps. Quand ces bestioles se dégagent les bronches, ne restez pas dessous!

UN NAIN, UN CLERC, UNE ELFE ET UN GUERRIER

On ne pouvait rêver mieux comme équipe d'aventuriers. Et si vous avez la chance de jouer à quatre simultanément, vous occirez sans peine la plupart des monstres. Les quatre personnages, typiques de Dungeons & Dragons, ont été créés dans les règles de l'art, et ils gagnent même de l'expérience au cours de l'aventure, obtenant des points de vie supplémentaires et de nouveaux sortilèges. Outre les attaques normales à l'épée et à la masse, ils bénéficient selon leurs compétences d'une action spéciale: tir à l'arc, lancer de dague ou de marteau, sortilèges, anneaux et potions magiques. Capcom a réussi à adapter Dungeons & Dragons en arcade tout en restant fidèle à l'esprit du jeu de rôles.

L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE!

Bien qu'il soit adapté aux besoins du jeu d'arcade (action et difficulté concentrées au maximum pour inciter le joueur à ressortir la monnaie), D&D Tower of Doom reste bel et bien un jeu de rôles et, à ce titre, laisse une certaine liberté d'action. A certains passages clés dans l'aventure, plusieurs chemins s'offrent à vous, chacun recelant moult créatures et trésors. Suivant vos choix, les monstres de fin de niveau changent, et parfois même certains passages secrets cachant des trésors fabuleux apparaissent. Il vous faudra recommencer bon nombre de fois le jeu pour affronter tous les monstres, à l'instar de Golden Axe III (amenez de la monnaie...). Mais qu'à cela ne tienne, cette liberté est tout à fait dans l'esprit du jeu de rôles D&D. Sans maître de jeu pour vous guider, je vous déconseille vivement d'aller combattre le dragon rouge.

Les coffres comme celui-ci sont nombreux, et bourrés de trésors. Mais ils sont bien gardés!

Dans la pénombre, les boules de feu magiques sont encore plus jolies.

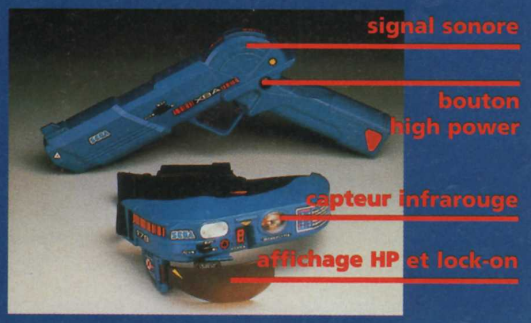
Pour les petits malins qui jouent comme des bourrins, je rappelle que les trolls n'aiment pas le feu.

CAPCOM ET T.S.R.: LE MARIAGE DU SIÈCLE !

En cet an de grâce 1994, la respectable compagnie T.S.R. a prêté son illustre licence Dungeons & Dragons à l'honorable société Capcom, souveraine des jeux vidéo. Capcom ne s'est pas contenté d'acheter à prix d'or un titre prestigieux pour ensuite faire un jeu pourri. Non, Capcom, fidèle à sa réputation, signe avec Tower of Doom un beat-them-all de qualité, doublé d'un zeste d'aventure qui enchantera tous les passionnés de jeux de rôles.

LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur le plus puissant du monde : la machine humaine et ses incroyables réflexes



Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

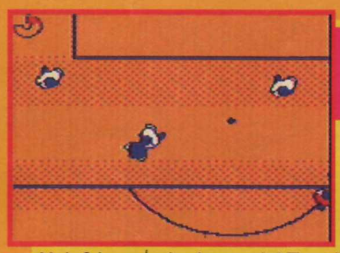
SPEEDY GONZ

Corona! C'est la rentrée! Finitos les vacances, le sable fin, la mer bleue, le soleil haut perché dans un ciel sans nuages, les jolies pépettes en maillot brésilien, les glaces à la menthe qui coulent le long du bâtonnet, les parties de beach-volley, le fromage fondant sur un bon chili con carne (?!?). Place au cahier à petits carreaux pour faire plaisir au prof de maths, au classeur bleu pour vos médiocres dissertations de français... Et n'oubliez pas de couvrir votre bouquin d'anglais puisque la prof en a décidé ainsi. J'te me les boufferais, moi, leurs foutus cahiers, et le cartable avec, en moins de temps qu'il ne le faut pour l'écrire!

GAME BOY 89%

TETRIS 2

Lorsqu'un Tetris débarque à la rédaction, tout le monde est heureux. Avec ce nouveau Tetris sur Game Boy, nous l'avons été doublement car le principe du jeu a été totalement repensé. Tetris 2 est toujours un jeu de réflexion à part entière, mais le but n'est plus ici de faire des lignes, mais de détruire des cristaux par groupe de trois (un peu dans le style de Dr Mario). Le jeu sera disponible en septembre. Quant à la version Super Famicom, elle est testée dans ce numéro sous le nom de Tetris Flash, et présentée à Chicago sous le nom de... Tetris 2.



GAME BOY 65%

WORLD CUP USA 94

Quelle idée que de vouloir adapter World Cup USA 94 sur Game Boy! Hein? je vous le demande! Tout le monde sait parfaitement que dès l'instant où il y a du mouvement sur l'écran de la portable Nintendo, il est très difficile de s'y retrouver! Alors, imaginez un peu le résultat quand les joueurs sont vus du dessus et qu'ils sont plus petits que Bomboy à la naissance! Heureusement que la Super Game Boy sort en France ce mois-ci, on y verra déjà beaucoup plus clair sur une télé que sur l'écran LCD! Et je préfère ne pas vous parler des écrans d'options, incompréhensibles...

MEGADRIVE 85%

COMBAT CARS

Une course de voitures où tous les coups sont permis: missiles, tirs de fusil, colle, huile... En mode 1 joueur, vous vous mesurez à cinq concurrents sur les circuits. En équipe de deux, vous vous alliez à un autre personnage pour mettre la pâtée à tout le monde et, en face à face deux joueurs, vous serez seuls sur la piste. Vous pouvez sélectionner huit personnages possédant chacun ses propres caractéristiques, lesquelles sont détaillées sur une fiche d'introduction. Vous gagnez de l'argent chaque fois qu'un tour de circuit est bouclé: augmentez donc les performances de votre voiture par vos achats et n'oubliez pas les munitions. Un jeu marrant et bien réalisé, même si diriger les voitures est loin d'être évident.

SUPER NES 55%

BIOMETAL

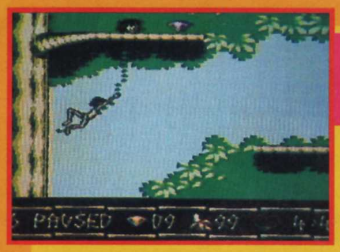
On ne peut pas leur en vouloir, ils ont voulu faire un super shoot'em up à la Super Aleste... mais la barre était placée trop haut... Moralité, c'est assez beau graphiquement mais injouable. Pourtant, le vaisseau va très vite, trop d'ailleurs, vu la quantité incroyable de sprites à l'écran. Alors, forcément, ça sature: des parties de sprites disparaissent dans la nature et les ralentissements sont fréquents! En plus, côté armement, c'est un peu pauvre: six tirs différents, point final. Avec tout ça, on galère pour finir les niveaux: forcément, on ne voit rien! Le seul moyen d'y arriver, c'est en mode Easy, avec un paddle turbo, mais les ralentissements deviennent alors quasi permanents...

ATEST

MEGA CD 88%

FIFA INTERNATIONAL SOCCER CHAMPIONSHIP EDITION

Je suppose que tout le monde a entendu parler de FIFA International Soccer, élu meilleure simulation sportive de l'année 1993 sur Megadrive? Voici aujourd'hui l'adaptation de ce superbe jeu sur Mega CD. Mais était-il nécessaire de sortir ce jeu sur le support CD? Mis à part les images digitalisées (très mauvaises, il faut bien le reconnaître) et la bande-son (excellente, avouons-le), le jeu est en tout point identique à la version cartouche. Cela devient une (mauvaise) habitude chez Electronic Arts!



NES 80%

Le Livre de la jungle

La NES nous parle de son placard: "Pour une fois que j'ai droit à une version meilleure que celle de Gigi [sa petite sœur, la GB], laissez-moi causer! Les dix niveaux du jeu vous emmènent en balade dans la jungle, sur un arbre, la rivière, le village, etc. à la recherche de diamants. Vous devez atteindre le quota de gemmes demandé pour finir le niveau et certains sont très bien cachés... Bref, c'est le même jeu que sur GB sauf que moi, j'ai des graphismes sympa, une animation assez fluide, et même si Mowgli pédale dans la semoule pour freiner, au moins, il fait sourire avec ses mimiques!"

SUPER NINTENDO 82%

THE INCREDIBLE HULK

La saga continue... Après la SMS, la GG, et la MD, voici que notre gros ami vert arrive sur SNIN. Graphiquement de qualité et, surtout, tout à fait dans l'ambiance des comics, The Incredible Hulk propose une action soutenue mais un peu répétitive. Les ennemis rencontrés, directement issus de la bande dessinée, sont parfois très coriaces. Vous allez en suer à grosses gouttes vertes. En ce qui concerne les animations, il n'y a rien à redire. Seules les manipulations pour les coups spéciaux sont peu aisées mais quand on aime...

SUPER NINTENDO 81%

MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE

Ce jeu de réflexion en solitaire, très facile, est destiné aux plus jeunes d'entre vous. Vous dirigez, au choix, Minnie ou Mickey dans un jeu très varié qui mettra à l'épreuve votre mémoire et votre jugeote. Les graphismes sont dans la grande tradition Disney. En effet, plusieurs épreuves s'offrent à vous (voir test dans C+ n° 31, publié à l'occasion de sa sortie aux Etats-Unis). Le jeu sera disponible en septembre, en version française.

GAME BOY 89%

MORTAL KOMBAT II

L'adaptation est fidèle, les personnages toujours aussi violents, les sprites de bonne taille et les coups spéciaux faciles à réaliser. Acclaim nous propose une suite de son Mortal Kombat qui mérite notre attention à tous égards, même si l'animation est un peu saccadée. A la différence de la version SNIN, vous ne pourrez ici incarner que huit personnages, et les décors sont moins travaillés. Ça va saigner en monochrome...

GENIAL UN T.SHIRT DBZ POUR 600 F D'ACHAT

CONSOLE GAMES

NEO-GEO - 10 % - 30 % - 50 % SUIVANT LES TITRES

VPC : CONSOLES GAMES - 153, rue E. Gruyelle 62110 HENIN-BEAUMONT - Tél. 21 76 23 26
102 Bis, Rte de Lille-62300 LENS - Tél. 21 67 48 10

NEUF - OCCASION - REPRISES POUR COMMANDER TEL AU 21/76/23/26 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise
Console 50/60 hz	849	649	tel
Super SF2	490	350	250
DBZ 4	599	tel	tel
Mortal Kombat 2	479	tel	tel
Jungle Book	449	tel	tel
Rushing beat 3	179	tel	tel
Fatal Fury Sp.	499	390	250
World H. 2	549	390	250
Soccer Shoot out	449	tel	tel
Fifa Soccer	389	tel	tel
PC KID	499	350	250
Samouraï Showd.	599	tel	tel
Autres titres	tel	tel	tel

MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console + Sonic	549	400	300
Super SF2	449	350	250
DBZ	399	300	200
Land stalker	390	300	200
Ranma Centy	399	300	200
Jungle Book	390	300	200
Virtua Racing	490	350	250
Pete Sampras	349	300	200
Mortal Kombat 2	429	tel	tel
Eternal champion	290	tel	tel
Shining Force 2	290	tel	tel
Fifa Soccer	349	290	200
Autres titres	tel	tel	tel

3 D O	neuf	occase	reprise
Console Pal	3690	2990	2000
Road Rash	390	350	250
Schok Wave	390	350	250
Alone in the dark	390	350	250
Autres titres	tel	tel	tel

NEO GEO	neuf	occase	reprise
Console + Jeu	1990	1390	1000
Worl Heroes Jet	990	790	600
Side Kicks 2	990	790	600
Samouraï Showd.	990	790	600
Art of Fighting 2	990	749	550
Fatal Fury 2	590	490	300
Fatal Fury Spéc.	990	790	600
3 Count Bount	690	490	300
King of Figters	tel	tel	tel
Worl Heroes 2	590	490	300
Autres titres	tel	tel	tel

MANGAS & GOODIES
MANGAS DBZ (noir & bl.) 1 à 38 ...35 F
MANGAS DBZ (couleur).....69 F
FILMS DBZ 1 à 12.....129 F
CARTES POSTERS FIGURINES ETC

FRAIS DE PORT : JEU 20 F, CONSOLE 50 F, CRBT 30 F ENVOI COLISSIMO 48 HEURES

AK VIDEO, CONSOLES +, DPMF DIFFUSION

Vous offrent une entrée gratuite pour le

SALON DE LA VIDEO

DU 21 AU 25 SEPTEMBRE 94

PORTE DE VERSAILLES

Retrouvez DRAGON BALL Z *sur le*

STAND E20 ALLEE D

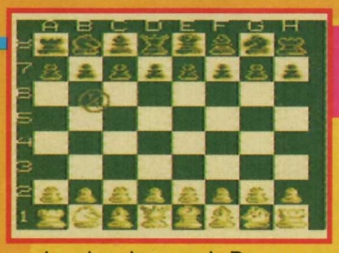
BON POUR UNE ENTRÉE GRATUITE
AU SALON DE LA VIDÉO
SEPTEMBRE 94 • PORTE DE VERSAILLES

C+

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

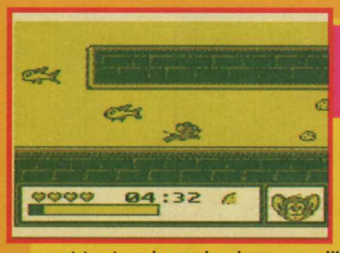
QUELLE CONSOLE POSSÉDEZ-VOUS ? .....



GAME BOY 70%

CHESSMASTER 2

Chessmaster 2, c'est un peu comme Miss Pacman: on a ajouté un nœud dans les cheveux de Pacman mais le jeu est exactement identique! Une arnaque, quoi... Le principe est le même pour Chessmaster 2: mis à part l'écran-titre, qui est devenu noir (textes en blanc) alors qu'il était blanc (textes en noir) dans la précédente version, le jeu n'a pas changé d'un iota! Il est toujours aussi sympa (forcément), mais les fans d'échecs n'auront rien de nouveau à se mettre sous la dent côté options. Plusieurs niveaux de difficulté, sauvegarde de la partie, mode Spécial pour apprendre à jouer, jeux à deux (avec le Game Link), retour sur les coups... Le tout doté de graphismes clairs et d'une jouabilité excellente... Un bon jeu, oui, mais qui date de... 1991!



GAME BOY 77%

TOM & JERRY

Tiens, re-voilà les deux allumés de la maison! Le chat et la souris se coursent tout au long de niveaux qu'ils traversent à fond la caisse (celui qui gagne mangera-t-il l'autre?). Vous démarrez chaque étape de plates-formes avec Tom ou Jerry et devez rejoindre votre acolyte le plus vite possible en récoltant un maximum de bonus. Pour Tom, ce sont des poissons et pour Jerry, du fromage, of "course". Les graphismes sont sympa et l'animation très correcte. Mais ce jeu, semble-t-il assez long, ne révolutionnera pas l'univers du jeu vidéo: tout cela est archi-classique et pourrait dater d'il y a deux ans...

SUPER NINTENDO 91%

FATAL FURY 2

Le célèbre Fatal Fury 2 arrive enfin en version française sur Super Nintendo. C'est clair, ce jeu fait partie des meilleurs jeux de baston sur console. Douze personnages, de jolis décors qui changent de round en round, à mesure que le temps passe, mais aussi de beaux dégradés et des mélodies géniales qui vous font plonger en direct "live" au cœur des combats. Alors, si vous vous sentez prêt à participer aux tournois, foncez dessus sans crainte en attendant Fatal Fury Special.

PC ENGINE CD-ROM 88%

ADVANCED VG

A l'exception de ce qui se fait avec l'Arcade Card, la production de jeux de baston sur le CD-Rom de la PC Engine est quelque peu médiocre. Alors, quand l'on tient un jeu de baston de qualité qui n'utilise pas cette fameuse carte, on ne le lâche plus... Les personnages, tous féminins, possèdent des coups spéciaux tout à fait convaincants. Les décors sont particulièrement colorés, la musique et les bruitages sont de qualité... Bref, nous sommes dans le domaine du très acceptable.

GAME GEAR 90%

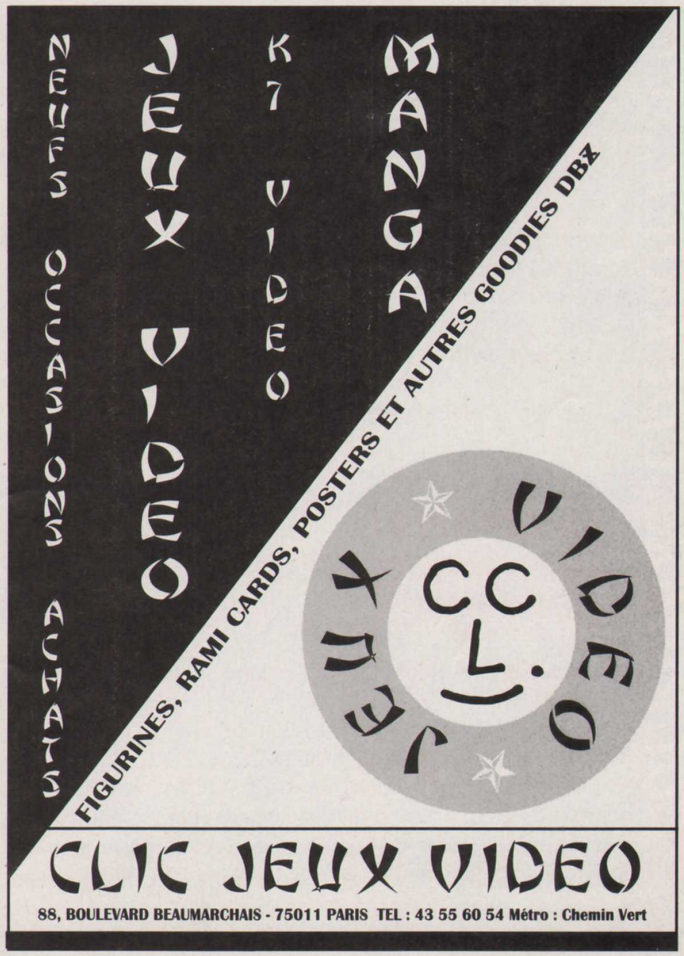
Pete Sampras Tennis

Un super-jeu de tennis débarque sur la portable de Sega. Vous pouvez jouer en match simple (Challenge), en Tournoi et en Coupe du monde. Coup droit, lob, smash et "plongé" sont au menu. Les parties peuvent durer jusqu'à une heure ou deux, comme dans la réalité! Les courts sont en dur ou en terre battue mais, malheureusement, et c'est le seul défaut du jeu, la balle réagit exactement de la même manière... Les graphismes sont beaux, les sprites bien visibles, le tableau de score très net, bref, tout est parfait. Vous pourrez même revoir le dernier échange et étudier les statistiques. De vraies parties de tennis !

MEGA CD 80%

WORLD CUP USA 94

Mais qu'est-ce que cela veut dire, hein les gars? Pour qui nous prennent-ils, chez US Gold? Ce n'est pas parce que le plus connu des groupes allemands, Scorpion pour ne pas le citer, a composé deux chansons du jeu qu'il faut se croire obligé d'adapter World Cup USA 94 sur Mega CD! US Gold se prendrait-il pour Electronic Arts? Toujours est-il que ce jeu est le même que la version cartouche et qu'aucune image digitalisée n'est disponible! Non mais je rêve! Ze Killer, pince-moi! Aïe, non, arrête, je plaisantais!



CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Snif! les vacances sont terminées et c'est bien triste pour tout le monde. C'est vrai quoi, vous allez de nouveau vous pointer à l'école et les profs vont, à nouveau, devoir vous supporter durant toute une année! Et pour moi, à la rédaction, c'est exactement la même chose: je n'ai été tranquille que durant quelques semaines seulement. Comme il n'y avait personne dans les bureaux, j'en ai profité pour faire quelques changements: j'ai repeint les murs en jaune canari, installé une demi-douzaine de baignoires afin d'avoir ma piscine privée à moi et découpé du bois dans la salle des tests afin de me construire une petite hutte en vue de l'hiver qui, selon Trollie, sera très rude. Enfin, histoire de me détendre, j'ai invité quelques copains à venir faire une super-bouffe... Bien sûr, j'ai ensuite passé trois jours à tout nettoyer. Enfin, ce n'est pas très grave car je me suis vraiment éclaté! Mais assez ergoté, passons au courrier tout frais de cette rentrée scolaire 1994-1995! Un mot encore, qui concerne les concours que votre serviteur organise: on arrête avec les timbres, j'en ai par-dessus la tête, au sens propre (même en levant les bras, je ne suis pas à la hauteur!). Pour les montages, on continue encore un mois, ils sont tellement poilants que je suis recouvert d'une épaisse toison du bout du nez à la pointe des orteils, mais pas encore assez nombreux. Alors, à vos ciseaux, ruez-vous sur la colle!

Bomboy, peintre le matin,
plombier le midi, fatigué le soir!

LA GRANDE VENGERESSE, LE RETOUR!

Salut, ô Bomboy, (grand) roi des nains et guerrier à la hache folle formidable!
J'adore Consoles+ et je trouve ta rubrique (qui devrait s'appeler "C-Puce", non? Je plaisante, je t'avouerai même que je trouve le petit très trognon *) vraiment hyper super méga géniale. Mais permets-moi de passer un peu rapidement (tout est relatif) sur les compliments (même mérités). Je me dois en effet de hurler de toute la force de mes petits poumons roses mon indignation et la furie destructrice qui m'envahissent: j'ai dû lire et relire plusieurs fois la rubrique du courrier du n° 31 de Consoles+ pour vérifier que je ne m'étais pas trompée! Malheureusement, non! Un abruti de schmoutz pas beau veut retirer Ze Killer?!?
Kekseksa? Il va pas bien! En tant que fervente admiratrice du beau destructeur masqué, j'aime autant le prévenir tout de suite: si je le croise dans la rue, il a intérêt à changer de trottoir! S'il ne le fait pas, je sens que ma tronçonneuse douze lames spéciale "boucherie de groupe" toute neuve va se faire une indigestion!
Franchement, il faut bien que quelqu'un descende les daubes! En plus, il le fait avec beaucoup d'humour (noir... et rouge!). Et s'il s'en va, je ne réponds plus de rien!
Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai quelques questions à te poser:
1) Est-ce que tu portes des talons hauts?
2) Est-ce que Ze Killer garde son masque même pour dormir (j'en profite pour lui signaler que j'adore son look)?
3) Bomboy, où trouver des trolls? J'ai cherché partout sans résultat, et je commence vraiment à désespérer!
4) Est-ce qu'un nouveau Zelda sur SNIN est prévu?
5) Que penses-tu de Dragon Ball Z 2 et de Wolfenstein 3D?
6) Je vais m'acheter Dragon Ball Z 2 en français. Crois-tu que ça vaut la peine d'acheter Super Street Fighter II en import?
Voilà, c'est tout, j'espère que ça n'a pas été trop long et que tu ne t'es pas endormi en route! Je tiens à te dire gentiment que malgré toute l'admiration que je te porte, si jamais tu ne publies pas ma lettre, je passerai faire un tour à la rédaction. A côté de moi, Ze Killer aura l'air d'un enfant de chœur!
Bon, je te fais confiance, alors bisous sur la moustache et à "+"!

Ludovic Le Toux

Une fan de Ze Killer et de C+:
la grande (enfin presque) vengeresse
devant l'éternel

P.S.: Combien de lettres reçois-tu par mois? Est-ce que tu les lis toutes?
* Je ne dépasse pas moi-même le mètre soixante!

Quel bonheur que lire le courrier d'une jeune fille! Cela donne un air de fraîcheur à la rubrique, vous ne trouvez pas? En plus, écrite d'une encre bleu turquoise, j'ai l'impression d'être face à la mer des Caraïbes! Mais assez de romantisme, passons tout de suite à tes réponses, ma petite vengeresse adorée...
1) Il est vrai qu'il m'arrive de porter de temps en temps des chaussures à talons hauts! Le premier qui rigole, je lui broie les chevilles avec ma toute nouvelle hache de chez Brictruc! En effet, quand je suis invité à des soirées prestigieuses dans la haute société de la magie, la coutume est de porter aux pieds des chaussures à talons hauts. Les miens mesurent environ trente-deux centimètres! Qui dit mieux?
2) Je vais te dire quelque chose, ma très chère vengeresse, Ze Killer ne porte pas de masque! La tête que tu vois chaque mois dans sa rubrique est vraiment la sienne! Je

sais, cela peut surprendre, mais c'est la stricte vérité. Je déconseille d'ailleurs aux personnes sensibles de lui poser cette question: cela le met dans une rage folle et il charcute tout ce qui passe sous sa main dans un rayon de trois cents mètres!

3) Je vois que les trolls t'intéressent... Il est, hélas! impossible en France de trouver un troll. Cet animal, si j'ose dire, réside uniquement dans ma région natale: la Pennsylvanie du Nord. Là-bas, les boules de poils, comme on les appelle, pullulent. Il est impossible de marcher plus de cinq minutes sans en croiser un. Si tu veux apprivoiser un de ces spécimens, il va y avoir un problème: Bourfor, le roi de Pennsylvanie du Nord, refuse de laisser les trolls quitter le pays. Moi seul, Bomboy, ai eu l'autorisation de le faire, en raison des relations privilégiées que j'entretiens avec sa belle-sœur.

4) A l'heure actuelle, un nouveau Zelda sur SNIN n'est pas prévu. Je ne sais pas s'il en sortira un nouvel épisode sur cette console. Selon la rumeur, la suite sortira avec la nouvelle console de Nintendo: l'Ultra 64, ex-projet Reality (je trouve d'ailleurs ce nouveau nom complètement débile: Ultra 64, cela ne vous fait pas penser à une marque de lessive plus qu'à une console de jeu? Moi, si!). Je peux par contre affirmer qu'un nouvel épisode des aventures de Zelda sur console NES est sorti, il y a de cela quelques mois, au Japon! Dès que possible, plus de précisions, photos à l'appui, dans la rubrique de Banana San.

5) Je vais être, comme à mon habitude, très franc: je n'aime pas le jeu de baston Dragon Ball Z 2; je trouve les décors du jeu pauvres et moches. Les programmeurs ont dû être victimes de la mouche tsétsé, probablement... Bien sûr, ces propos n'engagent que moi. Cependant, comme vous avez pu le voir dans le numéro précédent, le nouveau Dragon Ball Z, le Dragon Ball Z 3, dispose de graphismes bien plus détaillés et soignés. Lorsque j'aurai l'occasion d'y jouer, je changerai peut-être d'avis! Wolfenstein 3D, par contre, fait partie de mes jeux favoris: l'aventure est longue et vraiment angoissante. Les graphismes sont assez sympathiques, bien qu'il faille se faire à une pixellisation importante des décors et des sprites. Mais moi, quand j'aime, je sais fermer les yeux sur les menus défauts!

6) Je viens à l'instant de jouer avec le tout nouveau tout beau Super Street Fighter II. Je peux te dire tout de suite qu'il ÉCRASE de toute sa beauté le pauvre DBZ 2! Cependant, je me demande si SSF II en import vaut la peine d'être acheté quand on possède déjà SF II Turbo... En import, ça va en effet te coûter la peau des fesses (roses comme tes poumons?). Connaissant Capcom, je suis quasi certain qu'il vont nous sortir le Super Street Fighter 2 Turbo d'ici à six mois! Ils se ficheraient de nous que cela ne m'étonnerait pas. Je vais leur envoyer Ze Killer,

Benjamin Bernatet

CONSOLES +

Tu coinces dans ton jeu préféré ?

Pas moyen d'aller plus loin !

Tu cherches des vies, des armes, de l'énergie supplémentaire,

Tu veux voler et pas moyen de décoller...

de l'aide !

Finie l'angoisse, tu peux nous joindre 24h/24, 7 jours/7 et poser tes questions sur le

3670 : 8,76 + 2,19 F TTC/min.

36 70 04 86

la ligne des tips les plus inédits

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

cela leur remettra les idées en place, tiens! Voilà, j'en ai terminé avec tes questions, ma grande vengeresse devant l'éternel... Au fait, ce n'est pas parce que ta lettre a été publiée que tu n'as pas le droit de passer à la rédac'... Tout ce que je te demande, c'est de faire attention à ne pas me marcher dessus!

Bomboy,
grand admirateur de la
Vengeresse devant l'éternel

CURIEUX QUE CE LECTEUR NOMMÉ THOMAS...

Cher Bomboy, ô grand nain parmi les nains, je dois te dire que ton mag' est cosmiquement super génial! En effet, je le lis depuis le numéro 78. Comment ça, il n'est pas encore paru? Que fait la police?
Bon, fini les compliments, je dois te poser quelques questions.
1) Pourrons-nous utiliser nos anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy? Si oui, seront-ils en couleurs?
2) La Nintendo 64 bits sera-t-elle à la hauteur?
3) Je dispose d'un budget limité. Devrais-je craquer pour Rock'n Roll Racing ou bien pour Val d'Isère Championship?
4) A l'heure actuelle, quelle est la console la plus rentable du marché?
Voilà, ma lettre s'achève. Mes amitiés à Trollie et à toute l'équipe de Consoles+ (surtout à Ze Killer).

Thomas, le lecteur curieux

P.S.: Merci de répondre.

Thomas, toi qui te surnommes le lecteur curieux, ta lettre est assez courte, tout comme tes questions. Elles sont cependant pertinentes et c'est pour cela que je vais me faire une joie d'y répondre!
1) Oui, tout à fait, il est possible de jouer avec ses anciens jeux Game Boy sur la Super Game Boy. Et en couleurs. Mais, détail non négligeable, sache que les anciens jeux qui seront branchés sur la Super Game Boy ne disposeront que de quatre couleurs. Et c'est toi qui choisiras lesquelles. Pour cela, un programme de dessin sera fourni avec la Super Game Boy. Tu personnaliseras donc toi-même chacun de tes jeux! Seconde remarque, aussi judicieuse que la précédente et néanmoins complémentaire: les jeux spécialement conçus pour la Super Game Boy bénéficieront d'environ cent trente couleurs! Une perspective enchanteresse, n'est-elle pas?
2) A la hauteur de quoi, ou de qui? Comparé à ma taille, il est clair que la Nintendo 64 bits, maintenant appelée Ultra 64, sera avec la Jaguar la console la plus puissante du marché! Connaissant le sérieux et l'envergure de la société Nintendo, je pense que nous sommes en droit d'attendre beaucoup de l'Ultra 64! Sache, par ailleurs, que Nintendo s'est allié avec Silicon Graphics, la société à qui l'on doit les fabuleux trucages de Terminator 2 et de Jurassic Park! 1995 sera une année faste pour les nintendomaniaques.
3) Thomas, il ne tient qu'à toi de décider: Rock'n Roll Racing est un jeu génial. On peut y jouer à deux simultanément, les différentes courses sont nombreuses, la musique géniale et l'ambiance chaude. Val d'Isère Championship est, lui aussi, fort sympathique: les mouvements du skieur sont formidablement bien rendus, la vitesse du scrolling époustouflante (peut-être même un peu trop) et les différentes courses sont très variées. Bref, je me sens incapable de décider à ta place!
4) Il faut bien s'entendre sur le terme "rentable". Pour moi, une console rentable est une console vendue à un prix raisonnable, possédant de nombreux jeux de toutes sortes à des coûts abordables. La Megadrive ne vaut plus très cher, et sa logithèque est énorme. De plus, les jeux ne sont pas excessivement chers. C'est, pour moi, une console rentable. La Super Nintendo est encore un peu moins chère que la Megadrive. Sa logithèque, en revanche, est un peu moins fournie que celle de sa concurrente, et le prix des jeux, hélas! plus élevé. Cependant, la Super Nintendo demeure également une console rentable. La Neo Geo est une console de jeu assez chère. Les jeux sont assez nombreux (beaucoup moins, il faut le reconnaître, que sur la SNIN et la MD). Le hic, c'est le prix de ces jeux: entre 1 000 et 1 700 francs! Il ne faut pas se tromper dans son choix. A mon avis, la Neo Geo n'est rentable que pour ceux qui ont les moyens de se payer un jeu par mois (ils ne doivent pas être très nombreux!). La 3DO est une console très chère, pour l'instant, et sa logithèque n'est pas vraiment étoffée. Le prix des jeux est le même que ceux de la Super Nintendo. Mieux vaut donc attendre avant de se lancer dans l'achat d'une telle console! En conclusion, et en fonction de tes (petits) moyens financiers, il me semble que seules la MD et la SNIN peuvent être considérées comme des consoles "rentables" pour toi.

Bomboy, conseiller auprès
de messire Thomas le Curieux

CHA "FABIEN" ET FOUS?

Salut à C+ et à toute la rédaction. Bon, si tu veux, j'aimerai te poser quelques questions.
1) Pourquoi l'adaptateur NES/SNES est-il en retard?
2) Le CD-Rom de la Neo Geo sortira-t-il? Et quand?
3) Est-il vrai que la Neo Geo 2 sera moins chère que la Neo Geo?
4) La Mars est-elle identique à la Megadrive 32? Si oui, pourquoi la Mars coûte-t-elle 400 francs et la MD 32 1 300 francs?
5) Quand la Saturn et la 64 bits de Nintendo sortiront, est-ce que la NES et la Master System disparaîtront?

Fabien Manhes

Encore Unanonyme (!)

Excuse-moi encore, Fabien, pour ce jeu de mot complètement stupide. Il a cependant beaucoup fait rire mon troll: "Alorrrs bedite chenapane, comment allez-fous? Cha Fabien?"
1) Curieux comme je suis, j'ai fourré le nez dans un journal suédois. Et quelle n'a pas été ma surprise de voir, sur une page de publicité, qu'un magasin proposait cet adaptateur! Ce qui est certain, c'est que ce n'est pas un adaptateur officiel Nintendo. Ne comprenant pas assez bien le suédois pour vérifier l'origine de cet adaptateur, je suis resté dans le doute. En France, en tout cas, il n'est toujours pas disponible, même en import. S'il y a des Suédoises qui me lisent, elles peuvent appeler à la rédac', je me ferai un plaisir de leur répondre!
2) Oui, oui, oui, le CD-Rom de la Neo Geo va enfin sortir! Pour ceux qui ne le savent pas encore, Banana San, espion et malin comme deux Niiico, huit Sam, quinze Spy et soixante-dix-huit Trollie, a réussi à glaner de super infos et de super photos sur la bécane (Consoles+ 34).
3) La Neo Geo 2 est très certainement la même console que la Neo Geo CD-Rom. Mais il y a anguille sous roche: la Neo Geo CD-Rom ne dispose pas de port cartouche! Tous ceux qui possèdent une Neo Geo classique et qui veulent acquérir une Neo Geo CD-Rom devront revendre leur console ainsi que toutes leurs cartouches! Scandaleux, non?
Il faut noter, cependant, que le les jeux sur CD-Rom seront vendus aux alentours de 500 francs, c'est-à-dire trois ou quatre fois moins cher que les jeux au format cartouche! Il va y avoir des économies dans l'air, ça c'est certain!
4) La Mars est en fait exactement la même chose qu'une 32X. Le prix annoncé dans un précédent numéro de Consoles+ avait été lancé au hasard par le constructeur japonais, histoire de faire flipper la concurrence. Aujourd'hui, c'est certain, la 32X sera lancée sur le marché, en automne, au prix de 1 400 francs environ.
5) La sortie de l'Ultra 64 est prévue pour le mois de décembre 1995! La Saturn de Sega, quant à elle, devrait sortir en France vers le milieu de l'année 1995. D'ici là, il reste du temps, mais je pense qu'ensuite les grands développeurs vont délaisser progressivement les consoles 8 bits de Sega et Nintendo.

Pompoy,
le "bédite" nain
de la rédaktion

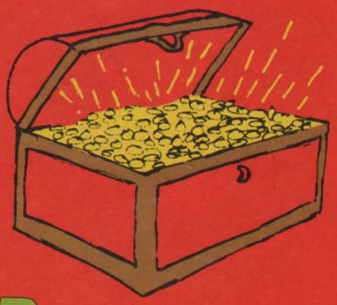
Julien Goyer

TEDDY OR NOT TEDDY?

Salut Bomboy,
Je passe les compliments habituels sur ton super mega hyper magazine et je passe à mes questions.
1) Je désirerais savoir combien de consoles Sega existent, et laquelle est la meilleure?
2) Quel est le meilleur jeu de baston sur SNIN, entre Dragon Ball Z 2 et Super Street Fighter II?

CONSOLES+
Sur le
36 68 05 20

Mets le Turbo sur le circuit de F1



Evite les embûches et découvre ce magnifique trésor

Bats-toi contre l'invinsible Taka

Cumule tes points dans ta cagnotte et choisis le cadeau de ton choix : des goodies (Tshirts, figurines), des cartouches de jeu, des consoles de jeu...

36 68 : 2,19 F TTC/min.

Le code "Consoles +" est le code 32.

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

Slimen Kouachi

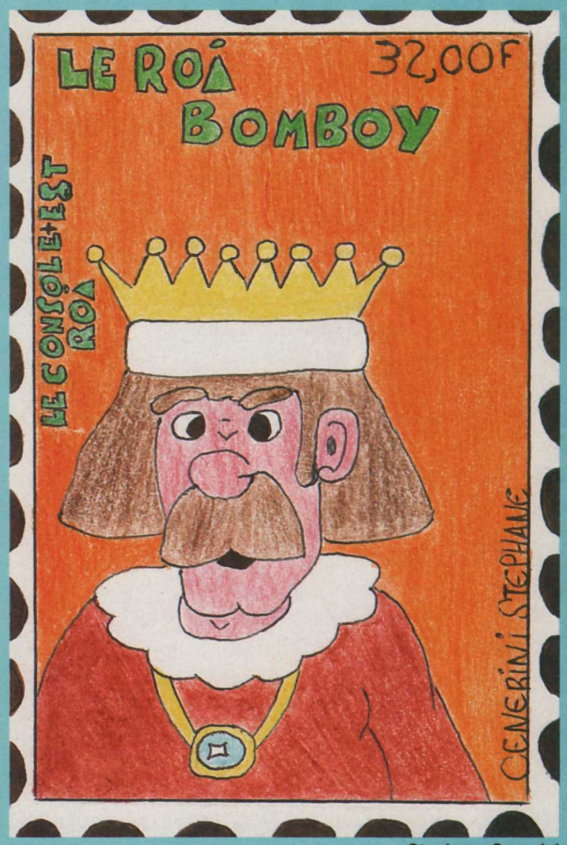
3) Quel est le meilleur jeu de foot sur SNIN?
4) Où acheter une Neo Geo?
Où acheter ses jeux?
5) Quel est le meilleur de ces trois jeux sur Game Boy: Warioland, les Schtroumpfs et Megaman 3?
6) Où acheter des jeux en import?
7) Pourquoi Ze Killer ne met pas plus de jeux dans sa rubrique?
Voilà, j'ai fini avec mes questions.
J'espère que tu publieras ma lettre.

Ted, un fidèle lecteur

P.S.: Comme je suis poli, j'envoie le bonjour à toute la rédaction ainsi qu'à toi, ô le plus petit des nains.

Ted, je vais te lancer un défi, que toi seul est capable de relever: compte le nombre de fois dans une journée où tu prononces le mot "meilleur". Si tu ne dépasses pas le nombre de trois cents, tu gagnes un abonnement à "Nain Fomanes", le magazine des jeux de Nain et des jeux de vilains, O.K.?
1) A l'heure où je te parle, soit 11 h 35, il existe quatre consoles Sega.
La première est la Master System.
C'est une console 8 bits sortie en France il y a déjà pas mal d'années.
La deuxième est la Game Gear.
C'est une console portable avec un écran en couleurs. Elle est de même puissance que la Master System, 8 bits.
La troisième console de Sega est la Megadrive. C'est une console 16 bits.
Enfin, le Multi Mega est une fusion de la Megadrive et du Mega CD. Sa taille est vraiment minuscule et elle peut se glisser dans n'importe quel sac à main.
Dans l'avenir, Sega projette de sortir la 32X, un adaptateur qui s'insère dans la Megadrive et qui va donner des ailes à celle-ci. Avec sa puissance de 32 bits, les jeux d'arcade vont faire leur apparition dans vos salons! La 32X sera disponible en automne en France.
Enfin, le projet le plus fou de maître Sega est certainement la Saturn. Ce sera une console 32 bits comprenant un port cartouche et un lecteur CD-Rom incorporé. Ses capacités techniques seront bien évidemment affolantes. Cette console sera disponible au milieu de l'année 1995, au Japon.
Aujourd'hui, la Megadrive est la meilleure console de Sega, mais, à l'automne, la 32X sera la plus puissante!
2) La réponse est difficile... si tu aimes le dessin animé Dragon Ball Z, il est certain que ce jeu de baston te plaira beaucoup. Mais ne t'attends pas à des graphismes formidables. Super Street Fighter II dispose quant à lui de graphismes peaufinés comme jamais, de seize combattants (dont quatre nouveaux par rapport à la version précédente), et de 32 Mb de mémoire. Avant de faire ton choix, essaie d'aller les admirer dans un magasin de jeux vidéo, cela t'aidera certainement!
3) Si tu aimes les options à ne plus savoir qu'en faire, alors je te conseille FIFA International Soccer. On peut y jouer à cinq simultanément. Attention! le jeu est un peu lent. Si tu aimes les jeux de foot ou l'action est vue du dessus et dans lesquels les joueurs se déplacent à la vitesse de la lumière, World Cup USA 94 est fait pour toi. Enfin, sache qu'un jeu de foot vraiment bien vient de sortir au Japon. Il est testé ce mois-ci dans Consoles+: il s'agit de Excite Stage '94.
4) Il suffit que tu lises les pages de publicité de Consoles+ et tu trouveras certainement ton bonheur. Si tu hésites entre plusieurs magasins, je te conseille d'appeler ceux qui sont dans le sommaire du magazine. S'ils collaborent avec nous, c'est qu'ils sont sérieux, non?
5) Voici mon classement par ordre de préférence: Warioland, Les Sctroumpfs et Megaman 3.
6) Même réponse que précédemment: regarde attentivement les pages de pub de Consoles+.
7) Si Ze Killer ne met pas plus de daubes dans sa rubrique, c'est que nous (Bomboy, Banana San, Niiico, Sam, Spy et A.H.L) sommes obligés de le freiner quelque peu dans ses appétits destructeurs. Si on l'écoutait, il trouverait toujours quelque chose à exploser dans chacun des jeux testés. Ce ne serait plus Consoles+, mais Ze Killer+. Au secours!

Bomboy, le meilleur nain de la rédaction (et de loin...)



Stephane Cenerini

Bravo à Ludovic Le Toux pour son superbe timbre: il gagne l'abonnement du mois. Merci à tous et à toutes pour vos dessins, et n'oubliez pas de signer vos œuvres (il y a encore un dessin anonyme publié ce mois-ci!) en donnant votre adresse!

FRAMED NOSTALGIA ET
CSI DISTRIBUTION PRESENTENT :

AKIRA

TRADING CARDS

PRODUCED BY CORNERSTONE COMMUNICATIONS. INC.

SERIE DE 100 TRADING CARDS (CHROMIUM ET PRISM INCLUS).
POCHETTE DE 10 TRADING CARDS. 36 POCHETTES PAR BOITE.

CSI DISTRIBUTION
80 RUE GABRIEL PERI 94200 IVRY SUR SEINE (FRANCE)
TEL : 33.1.46.70.87.81/33.1.46.70.87.89 FAX : 33.1.46.70.87.99
REVENDEURS (MAGASINS) CONTACTE-NOUS !

AKIRA ART AND LOGO & TM AKIRA COMMITTEE, 1987. PRODUCED UNDER LICENSE FROM KODANSHA LTD ALL RIGHTS RESERVED, 1994.
CORNERSTONE COMMUNICATIONS INCORPORATED AUTHORIZED USER.

ENQUÊTE DE CETTE FIN D'ÉTÉ : ÊTES-VOUS UN KILLER ?

NOM: KILLER
PRENOM: ZE
PROFESSION: HOMME-SANDWICH

T'es une brute, un tueur, les douze salopards à toi tout seul, un justicier froid et sans cœur. Dans le monde corrompu du jeu vidéo, tu es unanimement craint et détesté, et t'aimes ça. Un beau matin, le boss du seul mag' qui ait eu le cran de t'embaucher vient t'annoncer une curieuse nouvelle: ta tronche va se retrouver sur les thorax maigres de milliers d'ados de par le monde. Toi, THE Ze, vas retrouver ta gueule d'assassin sur des T-shirts bon marché! Quizz:

❏ Tu demandes une augmentation et pars discrètement passer un coup de fil à ton avocat pour savoir combien de biftons tu vas pouvoir te mettre dans les fouilles. Tu es un homme d'affaires: tu pourrais marcher sur le cadavre de ta mère.

❏ Tu te teints les cheveux en blond, te fais refaire le nez et achètes une pommade anti-rides. Tu débauches l'imprésario de Tom Cruise, prends contact avec Anne Sinclair pour son prochain "7/7" et, sûr de ton coup, tu demandes la main de Claudia Schiffer. Tu es une star: il est temps de te mettre au (et du) parfum.

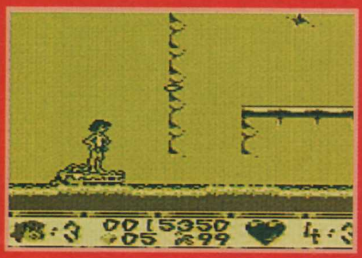
❏ Tu décapites le boss, attaches son scalp à ta ceinture, et pars aussi sec prendre un bain de sang dans les bureaux de la rédaction. Tu ne laisses pas de survivant.

Réponse: Si tu as coché les deux premières cases, tu n'es pas le seul, l'unique, mais un vulgaire imposteur. Ze est un autre.

VIRTUAL BART (SNES)

Moi j'aime bien les Simpsons, c'est de l'humour qui grince comme une craie sur un tableau, comme une tronçonneuse sur un fémur (essayez, vous verrez). Dans le jeu, il en reste bien un petit quelque chose. Par exemple, Bart qui se pointe en cours de physique avec un pot à cornichons où flotte la tête de son papa ("Vous n'apprendrez que par l'expérience", avait dit le prof!), et deux ou trois autres trucs drôles et cruels... Il y a aussi un vague scénario-alibi: Bart est projeté dans un univers virtuel. Avec ça, on est tranquille, tout et n'importe quoi peut arriver. Le seul blurp, c'est que si cette chose est un jeu, Chantal Goya est le nouvel Escobar (z'avez pas lu ça dans les journaux? Dans une baraque dont elle a fait l'emplette aux Antilles, des trafiquants entreposaient des centaines de kilos de cocaïne! Evidemment, elle y était pour rien: comment elle aurait pu expliquer ça à sa cousine?) et Jordy un futur Killer. Tout simplement injouable, cette cartouche, aucun intérêt, nulle et non avenue. Circulez.

JUNGLE BOOK (GAME BOY)



Des licences Disney, on en a vu de toutes les couleurs, des vertes et des trop mûres, des rose "panthère" écœurantes, des pas Belle vraiment Bête... Y a pas que du mauvais mais quand même largement de quoi remplir ma poubelle. Et celui-là, je pouvais pas le rater. Si vous avez un peu tripoté le paddle devant Jungle Book sur SNIN ou sur MD, vous aurez constaté que ça vaut son pesant de cacahuètes. Pourquoi avoir aussi bestialement charcuté ce bon titre sur GB? J'ai beau me gratter l'occiput à me décoller le masque, le but m'échappe... Sur fond jaune pisse, avec quèq' traits ici où là qui doivent, j'imagine, représenter la jungle luxuriante, notre petit d'homme patine et dérape, reste bloqué ou paraît nous exécuter un rap pour épileptique... Et s'il perd son pagne, il faudra l'interdire aux mineurs, le jeu, vu le temps qu'il lui faudra pour se reculotter?

POUR EN FINIR AVEC L'ESPRIT DE SUITE

La nuit dernière, j'ai fait un affreux cauchemar: deux petits gars comme on en fait des millions papotaient à la sortie d'une usine à apprendre. Vu que les bagnoles volaient, ça devait se passer dans un bon siècle. Je vous ressors le dialogue:

" Eh! mec, t'es au courant: ils sortent Mega Super Street Fighter 9 bis Turbo Prime version Z!
— Tu veux dire version Y, man, ousque Vega a une jupe vert fluo et que Bison crache des missiles filoguidés par les narines?
— Tu me fais pitié, mec, t'as dix ans de retard. Je te dis que la version Z est dispo en import. Paraît que Raiden, qu'ils ont piqué à MK 28, fait le triple saut périlleux arrière et qu'il pète le feu à chaque fois qu'il est en position, ça fait triple tir! Chun-Li montre ses nibards et ils ont rajouté des petits points roses sur la jupe de Vega version Y..
— Déliiiire! Mais, man, ça doit coûter bonbon, en import?
— Ben ouais, deux fois le salaire de mon vieux, mais faut ce qui faut. Regarde-toi, mec: t'as l'air d'un con avec ta version préhistorique!
— Eh! cause-moi plus doucement, man: hier, j'ai piqué la pension de ma grand-mère (de toute façon, elle en a pas besoin, elle sait même pas jouer) et je me suis payé Double Fatal Fury Furieuse IV ter Spécial Hémoglobine. Grosse nouveauté: les décors sont tout rouges!

Horrible, non? Et le pire, c'est que ces deux morveux portaient des T-shirts avec une tronche dessinée, celle d'un blond au blair en trompette, qui me ressemblait un peu!

HARWEST GAMES

IMPORT U S A

TOUS LES NEWS EN DIRECT AU MEILLEUR PRIX
TON JEU DESIRE N'EST PAS SUR CETTE PAGE
TEL. NOUS AU : 78 01 68 57

CERTAINS JEUX NECESSITENT UN ADAPTATEUR AD 29 UG OU MEGA KEY 2

MEGADRIVE

BUBBLE & SPEAK	439 F	CHAMPION WORLD CLASS SOCCER	349 F
DUNE	319 F	ART OF FIGHTING	449 F
WORLD CUP SOCCER 94	429 F	RBI BASEBALL 94	399 F
PELE 2	389 F	AERO THE ACROBAT	359 F
MLBPA BASEBALL	389 F	BODY COURT	TEL.
MARIO ANDRETTI RACING	389 F	PETE SAMPRAS TENNIS	TEL.
WORLD CHAMPION SOCCER 2	379 F	SONIC 3	TEL.
LANDSTALKER	379 F	COLUMNS 3	389 F
FATAL FURY 2	TEL.	TECMO NBA BASKET	389 F

GAME BOY

DONKEY KONG	249 F
BATTLE TOADS	229 F
MS PAC MAN	TEL.
THE LAWNMOWER MAN	TEL.
GARFIELD	TEL.

CONSOLES

SUPER NES	TEL.	GAME BOY	TEL.
SUPER NINTENDO	TEL.	GAME GEAR	TEL.
MEGA DRIVE	TEL.	NEO GEO	TEL.
SEGA CD	TEL.	3DO	TEL.

SUPER NINTENDO

KING OF MONSTER 2	429 F	SOCCER SHOOTOUT	439 F
STUN FX TRAX	429 F	WOLFENSTEIN	429 F
SUZUKI 8 HOUR	399 F	WORLD CUP USA 94	429 F
SLAM MASTER	439 F	THE CHAOS ENGINE	TEL.
PGA TOUR GOLF 2	399 F	SMASH TENNIS	TEL.
FIFA FOOTBALL	389 F	PAC ATTACK	TEL.
JETSONS	389 F	THE JUNGLE BOOK	TEL.
CHAMPION CLASS SOCCER	399 F	SUPER METROID	TEL.
NATSUME WRESTLING	429 F	ROCK'N ROL RACING	TEL.

GAME GEAR

AGASSI TENNIS	269 F
SPIDERMAN X-MEN	299 F
PAC-ATTACK	239 F
WHEEL OF FORTUNE	269 F
SIDE POCKET	269 F
GP RIDER	269 F
WORLD CUP USA 94	TEL.
POWER STRIKE II	TEL.

PROMOTION
PRIX SECRET TELEPHONE

EX : SUPER MARIO KART	199F	OPERATION EUROPE (SN)	SECRET
PHANTASY STAR 4 (MD)	SECRET	VIRTUAL RACING (MD)	SECRET
SUPER STREET FIGHTER (MD+SN)	SECRET	DRAGON BALL Z 2 (MD)	SECRET
STREET OF RAGE 3 (MD)	SECRET	SECRET OF MANA (SN)	SECRET

SUPER FAMICOM

BRANDISH	549 F
BEAUTY & THE BEAST	549 F
TETRIS FLASH	529 F
SD GOLDEN FIGHTER	529 F
ASTRO GOGO	379 F
AUTRES	TEL.

3DO

GRIDDER	399 F
SHOCK WAVE	439 F
WHO SHOT JOHNY ROCK	399 F
OUT OF THIS WORLD	379 F

LE CLUB

ADHESION GRATUITE* AU CLUB

Reçois ta carte donnant droit à des réductions et reçois un cadeau pour ton anniversaire.

DATE DE NAISSANCE : .....

** Participation frais carte + port 20 F.*

CD SEGA

REBEL ASSAULT	359 F
HEIMDALL	349 F
VAY	379 F
WORLD CUP SOCCER 94	379 F
FIFA FOOTBALL	389 F
AUTRES	TEL.

NEO GEO

SAMOURAI SHOWDOWN	1269 F
SUPER SIDEKICK 2	1274 F
FATAL FURY SPECIAL	1285 F
TOP HUNTER	1269 F

BOUTIQUE

MONTRES STREET FIGHTER	99 F
PORTES CLEFS STREET FIGHTER	45 F
(Choisi : Ryu, Ken, Chun li, Guile, Honda, Phalsim, Zangief, Blanka)	
CALCULATRICE GAME BOY	99 F
ADAPTATEUR AD 29 UG (SUPER NINTENDO)	119 F
ADAPTATEUR MEGA KEY 2 (MEGADRIVE)	89 F

SEGA ET NINTENDO SONT DES MARQUES DEPOSEES

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : HARWEST GAMES BP 30 69631 VENISSIEUX CEDEX

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL .....

REGLEMENT
☐ CHEQUE
☐ C.C.P.
☐ CARTE BLEUE
Date de validité ... / ... SIGNATURE
Numéro

TITRES	CONSOLE	PRIX
ADHESION CLUB GRATUITE*		
	PORT 20 F	
	TOTAL	

C+35

CONSOLES +
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Chef de Rubrique
Sami Souibgui (Sam)

Rédacteurs
Richard Homsy (Spy)
Nicolas Gavet (Niiico)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot assistée de Jean-Loup Bouteau

Maquette
1re maquettiste : Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe, Olivier Mourgeon

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Véronique Boissarie, Bomboy, Marc Lantelme, Moranig Lemesle, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directrice de la publicité
Nathalie Tessler (2204)
Fax : 46 62 25 81

Chefs de publicité
Stéphanie Bonnard (2201)

Ventes (réservé aux dépositaires de presse)
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

Directeur Administratif et Financier
Marie-Paule Weiss (2283)

Contrôleur de gestion
Patricia Faggiano (2415)

Responsable informatique éditoriale
Jérome Marchandiau (2053)

Responsable informatique éditoriale (adjoint)
Jean-Luc Largeau (2394)

Fabrication
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

Éditeur
Consoles + est un mensuel édité par
EM-Images SA au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions mondiales SA.**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

P-DG et Directeur de la publication :
Francis Morel

Directeur délégué :
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 123 000 exemplaires.

P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 1er trimestre 1994
Photocomposition, montage : Euronumérique.
Photogravure : E.P.S., Novacop, Unipag Couverture : E.P.S.
Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000
Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.

Ce numéro comporte un encart jeté abonnement, et un booklet Mortel Kombat II.

VENTES

SNIN

Vds NBA Jam. ou éch. ctre Mégaman X ou autres. **Eric TAMSONEYET, 12, bd Massena, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.86.46.68**

Vds jx Snes : Fifa; DB 23; NBA Jam; Megamanx. **Hamid CHOUGGAR, 16, rue Gaston Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85**

Vds nbx jx Snes de 50 à 150 F (Ranma 1/2 II; Goof Troop)... **Mickaël MATE, 8, rue Marengo, 59800 Lille. Tél. : 20.56.16.23**

Vds DBZ 3 + AD 29 New (SFC 600 F) ou vds SF II (SFC) px : 150 F. **Jean-Baptiste CHAIGNE, 7, rue de Gentilly, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.51.08**

Vds Snin + adapt. + 11 jx px : 2 950 F. **Stéphane TORRI, 14, rue Myrtille Beer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.16.05**

Vds DBZ, Ranma 1/2 2, Street F. 2 turbo, Mario Kart, Mr Nuts, Aladdin px : 300 F pce. **Samy BARBORA, 53, rue de Fresnes, 94550 Chevilly-Larue. Tél. : (16-1) 46.61.54.42**

Vds Fatal Fury 2 (SFC) 350 F. **Vincent ANSEL, 3, rue du Moulin, 62560 Verchocq. Tél. : 21.86.29.39**

Vds AD 29 + 600 F Troop 350 F ou sép. **Jean-Charles FILY, 429, rte de Pessicart, 06100 Nice. Tél. : 92.09.94.57**

Vds 6 jx Snin (F. Back, S. City...) 2 man. ss fil px : 200 à 300 F. **Antoine FEBVRE, 1, rue Chateaubriand, 63400 Chamalières. Tél. : 73.36.50.90**

Vds S. Nin. + SF 2 turbo Ranma + 3 jx + Super Scope px : 2 000 F. **Cyrille ROUSSEAU, 9, rés. les Chataigniers, rue du Docteur Degat, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.68.98**

Vds jx Snes : Bubsy Mario-Kart Krusty Aleste Starfox. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35**

Vds Snin 4 jx AD 29 SN Propad. **Pierre-Elie FRUGIER, 106, rue Youri Gagarine, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.35.05**

Vds sur Snin Parodius 270 F et SF2 Turbo 300 F port compris. **Emeric BOUCHARD, 52, rue Berthelot, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.47.52.48**

Vds jx Snin (Mortal Kombat, Alien 3...) de 150 à 300 F. **Olivier DENAMUR, 65400 Arcizans-Avant. Tél. : 62.90.32.10**

Vds Snin ss gar. + 2 man. + AD 29 + 2 jx (S. Star Wars + S. GG.) 1 290 F. **Antoine GEBEIL, 1, hameau de la Blague, 13080 Luynes. Tél. : 42.60.95.35**

Vds Snin + F1 P. P + DBZ 2 + Quadrup. + 2 man. + adapt. 60 Mz px : 900 F. **Mickaël DANA, 10, rue Lauriston, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.01.27.99**

Vds sur Snes US : Tmnt 4 à 180 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34**

Vds Snin + 2 jx + 2 man. px : 650 F. **Richard COUDERC, les Plantes de Vidal, 33220 St-André-et-Appelles. Tél. : 57.46.45.33**

Vds Snes tbe + 2 man. + AD 29 + 9 jx px : 3 000 F. **Jonathan COULON, 16 bis, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.40.65.99**

Vds jx Snes Road Runner Draggon Ball Z 1 px : 150 F pce. **Cédric SORRAUX, 5, rue Jean Baptiste Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.40.70**

Vds S. Mario all Stars px : 200 F. **Patrick ZLAOUI, 170 bis, bd Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.20.43.50**

Vds Zelda 3, Mickey, Hook, un Squadron, Tortues IV environ 215 F. **Edouard MALARD, Quartier en Roque Troucade, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.88.25**

Vds Snin + man. + SN Pro Pad + Adapt + Mario 4 px : 780 F. **Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91**

NINTENDO

Vds jx tbe : Rocketeers 150 F + nba Bulls VS Blazers 250 F. **Martin LE MASSONN, 20, place Sébastopol, 59000 Lille. Tél. : 20.57.78.82**

Vds jx Snes super Mario Kart US px 150 F. **Julien DAVID, 7, rue des Poilus, 06140 Vence. Tél. : 93.24.27.07**

Vds jx Snin : un Squadron, SF2 px : 250 F ou 150 F pce. **Henri DROUNAU, La Commanderie, 16370 Cherves-Richemont. Tél. : 45.83.16.66**

Vds Dragon Ball Z 9 + 7 jx. **Nicolas NGUYEN, 41, bd de la Fraternité, 44100 Nantes. Tél. : 40.43.93.32**

Vds Snes Fr 2 man + 6 jx px : 1 500 F (Flasback, Mr Nutz...). **Julien PAPIN, 36, rue d'Argenteuil, 33440 Ambares. Tél. : 56.38.69.12**

Vds Starwing + SF2 + Pad 295 300 F. **Samuel COMELLI, 2, hameau de l'Audrevai, 44750 Campbon. Tél. : 40.56.59.38**

Vds Snin + 5 jx + 2 man. px : 1 500 F. **Renaud BONZOM, Chemin de Faudade, 31530 Levignac. Tél. : 61.85.50.37**

Vds Snin + 3 jx + 1 man. Pro : 1 300 F à déb. ou éch. contre 300 F + jx. **Gabriel LEGER, 21, allée Veuve Lindet Gérard, 93310 Clichy-sous-Bois. Tél. : (16-1) 43.88.69.90**

Vds jx Snin : Lost Viking, Star War, S. Mario World... Bon px. **Patrice FEN-CHONG, 26, rte de Galice, rés. Le Marronnier, 13090 Aix. Tél. : 42.64.06.09**

Vds Snin + 6 jx px : 1 500 F ou éch. ctre néo-géo + jx. **Pierre VALLIER, Les Hauts de St-Jean, B5, allée Dany Bernard, 06110 Le Cannet. Tél. : 92.18.13.62**

Vds Snes + SF2 Tur. + F-Zéro + Z III + Ad + contra III px : 1 300 F, vds MD + QS + Or : 650 F. **Yann LELIEVRE, 201, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.22.30**

Vds Snin + 4 jx (Mortal, Musc Le Bomb, Smas, Mario 4...) px : 1 800 F. **Benjamin VIELLARD, La Velivole, rue Hitar, 83000 Toulon. Tél. : 94.41.12.07**

Vds jx Snes US (MK, Ste Chmo Basket, Tiny Toon,), px : 250 F. **Alexandre LEBRETON, 60, av. de la République, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.64.14.64**

Vds Snes + SF2 turbo + F-Zéro + Zelda III + adap. + cont. 3 px : 1 300 F. **Yann LELIEVRE, 201, rue Lecourbe, 75015 PAris. Tél. : (16-1) 45.30.22.30**

Vds jx Snin : Zelda Starwing. Vds K7 Las Vegas. **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42**

Vds jx Snin (SF2, SF2 turbo, P. Prince, Human GP...) 100 à 300 F. **Grégory GOEMAERE, 25, rue des Résistants, 59280 Armentières. Tél. : 20.35.79.60**

Vds S. Nin. + 2 man. + SF2 + Sup. Soccer + Sup. Tennis px : 900 F. **Louis LEMOINE, 12, rue Jacques Peirotes, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.36.78.53**

Vds jx Snes (Fr, US) 100 F à 200 F (Zelda 3...). **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs. Tél. : 77.26.38.09**

Vds jx Snin : Street Figters 2 turbo : 275 F et Nin. Scope 6 100 F. **Grégory HAMON, 40, bd Chanzy, 49300 Cholet. Tél. : 41.65.06.92**

Vds jx Snin, DBZ 3, Nba Jam, Val d'Isière Starwar px : 350 F pce, Mégaman px : 400 F. **Baptiste MASSALOUX, 45, rue de Lourmel, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.78.90.25**

Vds Snin + 10 jx (Mario All Start, Starwing, Zelda 3) px : 2 500 F. **Michaël DEMEYER, 29, rue Pasteur, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : (16-1) 60.66.30.73**

Vds jx Snin : Super R-Type et sur GB Skate or die : 100 F. **Aurélien ANDRE, 17, les Hauts de Veyrieres, 06560 Valbonne. Tél. : 93.12.93.75**

Vds Aéro the Acrobat 400 F (Snin). **Jean-Sébastien DHAEYER, 432, rue Albert Bailly, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.26.55.98**

Vds 10 jx Snes (Macross, Hortal...) tbe px : 1 800 F. **Germain LAFROGNE, 6, rte de Nancois, 55500 Velains. Tél. : 29.78.81.67**

Vds Sn + SF2 + F. Fury + SQ Ghosts à 990 F. Vds S. Tennis, F. Fight etc. **Elia BOUTHURS, 54, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.12.67**

Vds 6 jx Snin tbe px : 200 F (+ port). **Marie-Anne NEUVEUX, 61, av. Danièle Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.07.68**

Vds jx Snin 200 à 350 F : Zelda 3, Starwing, Astérix. **Adrien LAFUMA, 7, av. du Chapitre, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.43.30**

Vds jx S. Nin. : Mr. Nutz : 300 F Tiny Toon : 225 F ou 500 F le tt. **Pierre-Jean MICHEL, 137, av. Général de Gaulle, 69300 Calvire-et-Cuire. Tél. : 78.23.58.03**

Vds jx Snin : Lamborghini, SF 2 Mortal Kb, S. Soccer px : 150 F. **Franck KUZNIK, 122, rue Royale, 59810 Lille. Tél. : 20.55.88.79**

Vds Snin + 11 jx + 2 man. px : 2 500 F. **Pierre ANCELIN, 30, rue de l'Ermittage, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.42.01**

MEGADRIVE

Vds sur MD : Terminator, px : 179 F; Road Rash 2, px : 250 F; Global, px : 195 F. **Stéphane BENOIST, 39, av. du Clos St. Georges, 77600 Bussy St Georges. Tél. : (16-1) 64.66.06.79.**

Vds Cool Spot, Aladdin, S. Rage 2, Sonic 2, Gynoug, px : 99 F à 175 F. **Pierre SANTAMARIA, 54, rue de Madrid, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.72.56.**

Vds jx MD : 150 F, Euro Soccer, J. Pond II, jx SN Star Wing, px : 200 F. **Christophe COURCIER, 162, rue des Rabats, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.06.90.**

Vds ou éch. jx MD : Strider, Phelios, Hang-On, WCup Italia, px : 200 F pce. **Joël FERHAHI, 30, rue du Plessis Pomme Raye, 60100 Creil. Tél : 44.26.10.64.**

Vds MD + Flashback + 2 man. px : 600 F. **Alexandre ALCARAZ, 34, rue Savorgnan de Brazza, 13700 Marignane. Tél : 42.88.48.29.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. + Ad Jap, px : 1 700 F, 100 F à 150 F pce. **Lionel CRINE, 25, rue Honoré de Balzac, 91220 Bretigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.40.76.**

Vds jx MD, FF Riskwood, TC Dude, SO2 WBoy 3, O Gold, Abvrn 2, Spiman + GB. **David LABELLA, 17, rue Saint-Josse, 68000 Colmar. Tél : 89.24.37.44.**

Vds WB5, Robocod, Populous 2, de Cap Attack, px : 150 F, Alladin, px : 200 F. **Romain HOCQUIGNY, 3, rue Fontaine Bonnard, 02850 Varennes. Tél : 23.70.27.91.**

Vds 5 jx MD : Vds S. Mario ALI Stars, px : 250 F à déb. **Fabien MALCLES, Chemin des Bressandes, 01800 Bourg-St-Christophe. Tél : 74.34.78.29.**

Vds Kid Caméléon (MD), px : 150 F; Ach. Formula One, px : 225 F. **Dominique JAILLET, 15, la Grande Ouche, 36170 St-Benoît-du-Sault. Tél : 54.47.69.21.**

Vds MD Jap + Joy PR 01 + Pad, tbe + 4 jx, px : 800 F. **Louis VETAIRE, 41, rue du Docteur Bauer, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.10.98.03.**

SEGA

Vds SMS 2 + 11 jx + 2 man. px : 550 F ou jeu seul 50 F. **Thomas DUPAS, 255, Grande Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.74.10**

Vds SMS + 13 jx + 2 man. px : 1 900 F et Snin + 4 jx + 2 man px : 1 900 F. **Ludovic LONG, 7, allée Edouard Manet, 34130 Valergues. Tél. : 67.86.37.56**

Vds MS 2 + 3 jx + 2 man. px : 300 F. **Joël HEYMAND, 2, rue du Boenlesgrab, 68230 Wasserbourg. Tél. : 89.71.10.41**

Vds GG tbe + 8 jx (Nba Jam, M. Kombat...) + nbx access. px : 1 500 F. **Jean-Dominique BETTUS, 2, rue Charles Baudelaire, 31270 Cugnaux. Tél. : 61.92.26.09**

Vds GG + 2 jx + Master Gear px : 575 ou contre MD + 1 jeu. **Jimmy GENINASCA, 8, impasse Faidherbe, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.89.70**

Vds GG + 9 jx mallette + batterie + loupe + sac px : 1 700 F. **Rémi MAILLET, 20, rue des Abeilles, 37000 Tours. Tél. : 47.46.21.91**

Vds 5 jx GG px : 1 150 F val : 1 450 F + adapt. séga tbe bte + not. **Gérald AGON, Douazel, 35230 St-Erblon. Tél. : 99.52.37.76**

Vds ou éch. super Star Wars 300 F, Batman Returns jap. px : 200 F. **Thierry BOGERO, 29, allée des Chênes, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.33.74**

Vds Amiga CD 32 + 4 jx vds SN + 3 jx + 2 man. + AD 29. **Maxime COMPIGNIE, 23, la Coulée du Moulin à Vent, 89690 Cheroy. Tél. : 86.97.55.36**

Vds 520 ST + 3 joy + jx orig. + 40 disc + doc : 1 500 F à déb. vds jx Snes. **Francis TERRAS, 1, rue Jacquart, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.14.06**

Vds 1040 Ste + 2 joy et souris + 49 log. px : 1 700 F. **Franck CIRERA, 107, av. Emile Ripertt, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.08.32.82 ap. 17 h**

Vds World League Basket, Tortues IV ou éch. px : 200 F. **Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 62500 Saint-Martin-au-Laert. Tél. : 21.98.65.81**

Vds CPC 6128 (128 ko) coul. + 9 disquettes px : 1 300 F. **François DHIMMIN, 2, rue Jules Guesdes, 62410 Wingles. Tél. : 21.69.57.58**

Vds cop. fighter 24 M pour SN 2 900 F à déb. **Guillaume ROBERT, 99, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.59.00.60**

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- TRAIN : Orlyval
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

SCORE GAMES — LA VIDEO EST PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE DE 10 H à 13 H

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	649 F	449 F

CONSOLE GAME-GEAR (avec ALADDIN) 849 F — ADAPT. ALLUME CIGARE 99 F
ADAPTATEUR SECTEUR 49 F — LOUPE GROSSISSANTE 69 F — BATTERIE 6H 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

AX BATTLER	79 F	KICK OFF	99 F	GLOBAL GLADIATOR	139 F
SHINOBI	79 F	MICKEY MOUSE	99 F	SONIC 2	139 F
WOLFCHILD	79 F	PREDATOR	99 F	MORTAL KOMBAT	189 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

NBA JAM	269 F	MORTAL KOMBAT II	299 F	SHINING FORCE II	299 F
ALADDIN	299 F	PETE SAMPRAS TENNIS	299 F	SUPER CAESAR PALACE	299 F
MARKO'S MAGIC	299 F	ROAD RASH	299 F	WORLD CUP USA 94	299 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 299 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

GOLDEN AXE	59 F	SONIC	79 F	TENNIS ACE	99 F	MICKEY MOUSE	139 F
SHINOBI	59 F	SUPER TENNIS	79 F	SONIC 2	99 F	ASTERIX	159 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

ALADDIN 299 F — JUNGLE BOOK 299 F

MEGADRIVE (+ DE 2000 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu	695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu	499 F
CONSOLE MULTIMEGA CDX + ROAD AVENGER CD + SONIC 2	2990 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F — MANETTE 6 BOUTONS	99 F
2 MANETTES INFRA ROUGE 299 F — ADAPTATEUR SECTEUR	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC	49 F	SONIC 2	139 F	PSG FOOTBALL	275 F
STREET OF RAGE	79 F	TALESPIN	139 F	ETERNAL CHAMPION	299 F
ROBINSON BASKET	99 F	LHX ATTACK CHOPPER	149 F	MORTAL KOMBAT	299 F
TERMINATOR 2	99 F	EUROPEAN CLUB SOCCER	169 F	STREET FIGHTER 2'	299 F
ANOTHER WORLD	139 F	MEGAGAMES (3 jeux)	199 F	FIFA SOCCER	314 F
GLOBAL GLADIATOR	139 F	ALADDIN	249 F	LANDSTALKER	314 F
KICK OFF	139 F	TEAM USA BASKET	249 F	NBA JAM	349 F
MICKEY & DONALD	139 F	FLASHBACK	275 F	SONIC 3	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

HYPER DYNK BASKET	299 F	WORLD CUP USA 94	449 F	DRAGON BALL Z	489 F
DUNE II	449 F	MORTAL KOMBAT II	469 F	SUPER STREET FIGHTER II	499 F
LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	PETE SAMPRAS TENNIS	469 F	WORLD HEROES (US)	499 F
SHINING FORCE II	449 F	L'ECOLE DES CHAMPIONS	479 F	FATAL FURY II (US)	549 F
STREET OF RAGE III	449 F	MR NUTZ	479 F	VIRTUA RACING	649 F

MEGA-CD (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 990 F — CDX PRO (neuf) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

ROAD AVENGER	99 F	AFTER BURNER III	279 F	SYLPHEED	279 F
BATMAN RETURN	249 F	FINAL FIGHT	279 F	ECCO THE DOLPHIN	299 F
JAGUAR XJ 220	249 F	SHERLOCK HOLMES	279 F	THUNDERHAWK	299 F
PRINCE OF PERSIA	249 F	SONIC CD	279 F	NHL HOCKEY 94	314 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

MEGARACE	TEL	MORTAL KOMBAT	399 F	JURASSIC PARK	449 F
POWERMONGER	TEL	DUNE	449 F	TERMINATOR	499 F
ANOTHER WORLD	349 F	FIFA SOCCER	449 F	TOMCAT ALLEY	499 F
MICROCOSM	399 F	GROUND ZERO TEXAS	449 F	NIGHT TRAP	499 F

NEO - GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** 1490 F
(+ DE 300 JEUX DISPO.) LE PLUS GRAND CHOIX DE FRANCE

Exemple de prix occasion :

ART OF FIGHTING II	999 F	SUPER SIDEKICKS 2	999 F
FATAL FURY SPECIAL	999 F	WORLD HEROES 2 JET	999 F

NOUVEAUTES :

AERO FIGHTER 2	TEL	CD-ROM NEO GEO	TEL
AGRESSORS OF DARK KOMBAT	TEL	MEMORY CARD*	159 F

NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO* 995 F — ARCADE CARD + 1 JEU 890 F
+ 500 JEUX DISPONIBLES
HU-CARD + CD ROM à partir de 69 F
MANETTE 99 F — QUINTUPLEUR 99 F

3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) (Disponible) TEL
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

AMIGA CD 32

CONSOLE (neuve) + 2 Jeux 1490 F
+ 200 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

JAGUAR

CONSOLE JAGUAR TEL **+ 30 JEUX DISPONIBLES**

OVERGAME MACHINE CX

La puissance de l'arcade dans la paume de votre main !!!

Elue meilleure console d'arcade par les magazines de jeux vidéo !
Plus de 50 jeux d'arcade disponibles à la location et à la vente ...

1590 F

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 179 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- PISTOLET LOCK-ON 299 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 600 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française)	299 F	199 F

SUPER GAME-BOY	499 F	LOUPE LIGHT BOY	59 F	PACK BATTERIE (12H)	129 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	ADAPT. ALLUME CIGARE	99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

FORTRESS OF FEAR	49 F	CASTELVANIA	99 F	MORTAL KOMBAT	175 F
CASTELVANIA	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
BATMAN	99 F	ASTERIX	175 F	ZELDA	175 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

POWER RANGERS	249 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	259 F	DONKEY KONG	269 F
SCHTROUMPFS	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F	WORLD CUP USA 94	289 F
SUPER MARIO LAND 3	249 F	COOL SPOT	269 F		

NES (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 2 MANETTES 249 F — GAME GENIE 199 F

SUPER PROMO JEUX US neuf :

ADDAMS FAMILY	49 F	SUPER MARIO 3	49 F	BATMAN	49 F
DUCK TALES	49 F	ADAPTATEUR GAME KEY (pour jeux US)			99 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

PACMAN	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	259 F	SCHTROUMPFS	299 F
STAR WARS	199 F	MEGAMAN 5	299 F	ASTERIX	349 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE + STREET FIGHTER II	690 F	MANETTE SUPER 4	79 F
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz	99 F	RALLONGE MANETTE	39 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

(+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES)

SUPER PROMO
COOL SPOT 199 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :

STREET FIGHTER II	99 F	ALIEN III	199 F	SUPER STARWARS	269 F
ULTRAMAN	99 F	JURASSIC PARK	199 F	ZELDA III	269 F
F ZERO	139 F	ROAD RUNNER	199 F	FLASHBACK	299 F
R TYPE	139 F	ALADDIN	249 F	YOUNG MERLIN	299 F
MORTAL KOMBAT	169 F	MARIO ALL STARS	249 F	F1 POLE POSITION	339 F
STARWING	169 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	249 F	DRAONG BALL Z	349 F
WORLD LEAGUE BASKET	169 F	SUPER MARIO KART	269 F	NBA JAM	379 F

Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :

VIRTUAL SOCCER	249 F	ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	MORTAL KOMBAT II	549 F
MYSTIC QUEST	399 F	ROCK'N ROLL RACING	489 F	ACTRAISER 2	TEL
HUMANS	399 F	DESERT FIGHTER	499 F	DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL
EQUINOX	439 F	FIFA SOCCER	499 F	F 1 POLE POSITION 2	TEL
LE LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	SOCCER SHOOTOUT (US)	499 F	FATAL FURY II	TEL
PSG FOOTBALL	449 F	SUPER STREET FIGHTER II (US)	499 F	FIGHTER'S HISTORY	TEL
SUPER ADVENTURE II	449 F	BUGGS BUNNY	549 F	PEPSI JAMMIT	TEL
SUPER METROID + livre	449 F	DRAGON BALL Z 2	549 F	RANMA 1/2 4	TEL
SMASH TENNIS	469 F	EMPIRE STRIKE BACK	549 F	STUNTRACE FX	TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

RAYON CD ROM PC & MAC CDI PHILIPS

+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE 09/94

petites annonces

Vds Atari 520 STE + jx TRE px 2 700 F ou éch. contre néo-géo. **Cédric GAUTIER, 16, impasse du Serpolet, 50200 Coutances. Tél. : 33.45.58.93**

Vds Rushing Beat, Spider Man, WWF ou éch. les 3 contre DBZ 2 ou 3. **Yannick HERNANDEZ, 46, chemin de notre Dame, Saint-Martin, 34300 Agde. Tél. : 67.94.06.51**

Vds A 500 + ext + jx + joy + souris + tapis + boîte px : 2 000 F. **Sébastien CREUSILLET, 37, chemin de Groslay, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.48.21.23**

Vds SFC compl. (tbe, boîte) + canto + Street 2 px : 1 490 F. **Olivier TACO, 7, square de Gascogne, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.13.27**

Vds Tiny Toon, Starfox et Mario Kart px : 250 à 300 F. **Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74**

Vds 3 Do + 2 jx : Horde, Teclips 3 800 F à déb. **Hakim RAHMANI, 97, rue de la Folie Mericourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.89.83**

Vds néo-géo + jx ou sépare. **Laurent NEMER, Les Arpéges, bât. : L 17, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.84.75**

Vds CPC 6128 + 50 jx + 2 joy ST + prog. Basic px : 2 000 F. **Guillaume BLAIN, 6, chemin de Grandvaux, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.68.09**

Vds Amiga 2000 + écran + 3 drive + carte AT + très nbx disks! **Matthieu FAVRE-TAYLAZ, 7, montée des Escalies, 30133 Les Angles. Tél. : 90.25.36.64 H.R.**

Vds Secret of Mana (Snes) : 370 F, Star War (S. Fam) px : 200 F. **Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14**

Vds jx d'Arcades (SF II, Boxe, D-Dragon...) tbe. **Laurent AIACHE, 4, allée du Pont de Madame, appt. n° 139, 33700 Merignac. Tél. : 56.47.39.92**

Vds Atari 1040 + 10 jx + joys px : 2 000 F. **Julien BRAMARD, 21 ; rue de la Folieregnault, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.55.73**

Vds Méga CD 2 + Sonic CD, px : 1 000 F. **Alain BACONNET, 4, allée Lulli, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.32.68 ap. 17 h**

Vds Fury 2, A. of Fighting, V-Point (néo-géo) + G.n'gost, Contra... **Christophe LAMOTTE, 22, rue C. Clémenceau, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.15.58**

Vds moni coul. pour toutes consoles px : 900 F. **Dominique GASNIER, route de Mulsanne, 72230 Ruaudin. Tél. : 43.75.75.73**

Vds Amiga 32 ss gar. + 3 jx (Microlosm) px : 2 090 F. **Jérémy BENICHOU, 02, cité Germain Pottier, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.01.46**

Vds 3 do neuve + 1 jeu + CD démo + man. px : 3 800 F. **Benoît BUHLER, 61, rue des Alisiers, 57000 Metz. Tél. : 87.56.90.80**

Vds éch. Virtua, Racing, Winter Challenge, DB 23 (SFC), NBA, Jam... **Marguerite DORNIC, 18, rue des Droits de l'Homme, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.65.30.71**

Vds Jaguar Fra., complète + 2e man. + jeu tbe px : 2 100 F. **Christophe CONNILLE, 3, rue Pierre Mendes France, 92290 Chatenay. Tél. : (16-1) 47.02.49.51**

Vds nbx jx GB, ach. Snin (jx) another W ; Zelda 3, FF5, px : 500 F. **Sébastien MONREAL, Kerguionnet, 56110 Gourin. Tél. : 97.23.62.83**

Vds Arcades système + carte Jamma Street Fighter 2 + 1 man. px : 3 500 F. **Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.98.27**

Vds Atari 520 ST + jx + man. + mon. coul. + Redac. + imp. tbe px : 4 250 F. **Patrice KHUY, 22, rue Branly, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.86.65.74**

Vds Amiga CD 32 + 9 jx (Microcosm) px : 3 500 F. **Germain AUBERT, 31, rue de la Croix, 22100 Dinan. Tél. : 96.85.05.23**

Vds Atari 1040 STF tbe + 42 jx + carte Son démo etc... **Ermel SAUVETRE, Hameau Cambernon, 50660 Annoville. Tél. : 33.47.77.00**

Vds Amiga CD 32 bits ss gar. + 8 jx px : 2 000 F. **Alexandre BARBIER, 21, rue du Parc, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.30.56**

Vds 3 DO FZ 1 (tbe, boîte, v. Pal/NT SC) **Jean-François CAMPOS, 34, rue Drouot, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.07.21**

Vds CDI Philips + 9 CD ss gar. **Thibault DOURIS, 163, Parc de Cassan, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.53.20**

Vds CD 32 + 5 jx (Microcosm) px : 3 000 F. **Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68**

Vds CD 32 + 7 jx (Microcosm, Sens-Soccer...) px : 2 600 F. **Stéphane BURIN, 44, rue des Lilas, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.74.15**

Vds Jaguar USA (60 H2) + 3 jx px : 2 000 F à déb. **Arnault CARAZZO, 13, rue de Touraine, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.85.82**

Vds 1040 STE + joy + souris + 60 jx + disks vierges px : 1 600 F. **Maxence HUGUES, 29, av. Charles Corbières, 34590 Marsillargues. Tél. : 67.71.67.88**

Vds K7 du CES Las Vegas (Nin. 64 bits...) px à déb. **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42**

Vds Atari 1040 STF + écran + jx px : 1 500 F. **Nicolas FOURNIE, 45, rue Michelet, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.91.15.29**

Vds CDI Philips + T. C + souris + 6 CD : 2 500 F (tbe). **Cyril CHAPULUT, 12, rue des Poissonniers, 92200 Neuilly. Tél. : (16-1) 46.37.34.73**

Vds Amiga CD 32 + 4 jx + Pad + 4 jx (Microcosm) px : 2 000 F. **Eric HERITIER, 5, rue d'Alsace, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.07.15.34**

Vds Pack SF II, Starwing, SC Vania 4, Action Replay : 850 F. **Frédéric BORDEY, 25, rue du Cimetière, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.08.09**

Vds A500 + 130 jx + joy + souris + util. px : 1 400 F.. **Dalibor CEKO, 7, allée Jean-Bancel, 93340 Le Raincy. Tél. : (16-1) 43.01.10.39**

Vds A500 + 2 joys + souris + jx ou éch. contre néo-géo + jx. **Franck. Tél. : (16-1) 30.37.26.71**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 200 jx 1 500 F ou ctre MCD. **Ludovic ZAJONZ, 1480, rue Augustin Bay, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.14.73**

Vds Borne d'Arcade + 3 cartes Jamma (Street Fighter II...). **Stéphane ABDELLI, 180, rue Professeur Beauvisage, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.63.79**

LYNX

Vds jx MD tbe px : 100 à 250 F, vds jx Lynx ss not. px : 50 F. **Thomas MALISCHEWSKI, 15, rue de Lucheux, 62172 Bouvigny-Boyeffles. Tél. : 21.29.67.53**

Vds un lot de 15 jx Lynx + sacoche gratuit px : 1 500 F. **Olivier DERARB, 28, allée Hadrien, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.79.29.48**

Vds Lynx + 8 jx (Batman) px : 600 F. **Jobien PRIKELER, 6, quai Turckeim, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.32.57.64**

GAME BOY

Vds jeux GB Mistic Quest px : 120 F ; Tini Toon px : 110 F + 6 jx de 80 F à 120 F. **Christophe PONSEEL, 160, rue de Dunkerque, 62500 St-Omer. Tél. : 21.38.09.43**

Vds 14 jx GB dès 100 F vds, ach., éch. jx GB Vds jx NG tbe. **Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.24.41.12**

Vds GB + 6 jx (MK ; Sml ; Lah etc...) + loupe + sacoche px : 500 F. **Guillaume BOITELLE, 3, rue J. J. Rousseau, 02820 St-Erme-Outre-et-Ramecour. Tél. : 23.24.22.61**

DIVERS

Vds néo + man. + FF2 + Side Kick + M. Lord + Trasm + Viewpoint px : 4 000 F tbe. **Bruno PIERRE, 1/115, rés. des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14**

Vds Amiga CD 32 + 10 jx (Microcosm, Zool...) px : 2 100 F. **Ludovic DERUFFE, 71, av. Jean-Batiste Champeval, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.46.04**

Vds néo-géo + man. + Side Kick + M. Lord + FF2 + Viewpoin + Trasm px : 3 500 F. **Bruno PIERRE, 1, rés. des Fontaines, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14**

Vds Amiga 500 ach. Zelda (GB) éch. jx Snin (DK). **José RIBEIRO, 2, rue Falguière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.96.73**

Vds ou éch. Fatal Fury 2 sur NG px : 800 F (tbe). **Stéphane LAURENT, 94, rue du 8 Mai, 62138 Douvrin. Tél. : 21.79.81.55**

Vds néo géo + 2 man. + M. Lord px : 2 100 F F. Fury px : 750 F vds MD + Aladdin px : 850 F. **Somnuck NACHAMPASSACK, 7, av. Thiers, 06000 Nice. Tél. : 93.88.58.24**

Vds jx SFC DBZ 3 ; R. Type 3 ; Mana px : 275 à 430 F et Nec arc. Card + jx. **Alann KERROUX, 17, rue Xaintrailles, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.23.70.39**

Vds ou éch. WH2 px : 850 F art of F. 550 F (port compris). **Jean-Armand VUILLEMIN, Léo, 3, rue Raymond Poincaré, 10000 Troyes. Tél. : 25.42.17.35 ap. 19 h**

Vds néo géo + man. + 2 jx : Base B. II et Roboar. px : 2 500 F. **Sébastien MAGNY, Olizy-sur-Chiers, 55700 Stenay. Tél. : 29.80.34.98**

Vds SF2, Super off Road et Pariodus px : 200 F (Snin). **Gilles GAULIER, rue Erasme Guichet, 13220 Chateauneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58**

Vds néo-géo + 4 jx (Samu., FF Spé., Alof 2) vds Amiga + jx. **Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74**

Vds Art Book S. Fighters 2 px : 350 F + CD néo-géo + man. + F. Fury 2 à 1 980 F (port compris). **Khampol VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : (16-1) 46.68.16.95**

Vds néo-géo + 6 jx + 2 man. : 4 500 F. **Antoine TERRIENNE, 220, rue du Roussillon, 84100 Orange. Tél. : 90.34.44.19 ap. de 19 à 20 h**

Vds, ach., éch. jx MD Snin DB 2 px : 3 450 F ach. DB 2 Manga Fra. **Frédéric MENAGER, 41, rue de la Paroisse, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.50.06.11**

Vds jx tbe de 150 à 250 F. **Jérémy BEGHAIN, 6, rue Rabelais, 59115 Leers. Tél. : 20.02.52.60**

Vds éch., jx néo-géo Spin. Master, vds Side Kicks... M. Card. **Yannick SALUS, 30, rue Lamartine, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 78.72.85.37**

Vds GG + adapt. + 4 jx (Shinobi, batman...) tbe px : 900 F. **Philippe RINIERI, 1, rue de Plaisance, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.94.71 ap. 19 h**

Vds jx NG : 3 CB, Samura, FF Spécial. **Cédric PICARD, 3, rue Pierre Haffner, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.85.74**

Vds Ch. Final Fantazy 2 ; vds DBZ 3, vds MD. **Alexandre SPICHT, Petit Chemin de Serres, Villa La Jeandre, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.93.31**

Vds néo-géo + 4 jx (art of Fighting...)px : 3 000 F. **Smaël BOUDIA, 14, rue des Vignes Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.13.44.47**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 35

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.**

Vds final Match Tennis + Tale of Monster Path : 150 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Vds GT Turbo + Grafx 2 + 9 jeux (Adu. Island etc.) : 1 275 F. **Julien NICOLET, 18, cité Rochambeau, 37500 Chinon. Tél. : 47.93.08.03.**

Vds jx Nes de 100 à 200 F : SMB1, 2, 3, Picsou... **Christophe PANASSIE, Chemin de la Molle, 82000 Montauban. Tél. : 63.23.09.18.**

ACHATS

Ach. jx de rôles sur Md (Phantasy Star 2, Landstalker...). **Yannick PETITIER, 12, rue du Gros chêne, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.73**

Ach. jx sur Amiga CD 32 env. listes et px. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 L'Arbret. Tél. : 21.48.28.29**

Ach. jx S. Nin. : Magical Quest, Sim City faire offres. **Aurélise MORIN, Les Mullons, 16100 St-Brice. Tél. : 45.32.03.25**

Ach. jx World Jockey, Twin Bee PC Denjinn, Time Cruise 2. **Freddy VOGT, 26 bis, rue du Colombier Lanore, 63200 Riom. Tél. : 73.38.65.82**

ÉCHANGES

Éch. Contra 3 + Roadrunner's Ninja 4 ou vds 250 à 300 F. **Damien SAMSOEN, 33, allée du Parc, 13770 Venelles. Tél. : 42.54.05.39**

Éch. Zelda 3, Pilotwings Nscope + 6 jx ctre 2 jx de rôle. **Alexandre FLAMME, 2, place Molière, 50300 Avranches. Tél. : 33.70.95.66**

Éch. méga CD2 contre 6 jx MD. **Jean-Luc LORENTE, 43340 Saint-Haon. Tél. : 71.08.29.19**

Éch. sur MD Jurassic ParK ou David Robinson ctre Jungle Strike. **Richard COSTA, 55, bd Van Isegem, 44000 Nantes. Tél. : 51.81.07.53**

Éch. SFC + DBZ 3 + Goemon 2 + Poptwin 2 ctre néo G + 1 jeu ou vds 1 400 F. **Nicolas LALARME, 4, hameau des Accacias, 77250 Villecert. Tél. : (16-1) 64.24.90.97**

Éch. vds jx Snin : S. Battletanks Stike Eagle SDD Starwing. **Ali KHAOUIS. Tél. : (16-1) 39.57.61.58**

Éch. jx Snin cher. préférence Sim City. **Sylvain MARTEL, La Rochette, 26110 Le Poët-Sigillat. Tél. : 75.27.31.10**

Éch. jx M-Komba et Mr Nutz sur Snin rech. R 1 1/2 Dball Z 2. **Alexandre JOSSERAND, Vial, 01310 Polliat. Tél. : 74.25.73.54**

Éch. Snes (USA) + 3 jx (DBZ 3) + adapt. contre duo. **Renaud COLLIGNON, 53, rue de Monthermé, 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24.56.34.71**

Éch. jx Snin Zelda 3 ctre S. of Mana et S. R-Type ctre autre. **Mali DOKIC, Parc Municipal, bât. : C2, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.79.03**

Éch. S. Aleste, S. Swiv, Ghouls'n'Ghosts ctre DB 2 II Fr, Axelay... **Nicolas LOUIS, 16, rue de la Cossonière, 45100 Orléans. Tél. : 38.56.54.92**

Éch. Snin + 8 jx + adapt. ctre néo-géo + jx. **Vincent BEAU, 29, allée des Fougères, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 34.50.94.08**

Éch. MD + 12 jx + 2 man. ctre Snin + jx. **Philippe ISSOREL, 39, av. Sid Brahim les Rêves d'Or, bât. : C, 06130 Grasse. Tél. : 93.09.17.88**

Éch. sur Snin Pocky and Rocky et Addams Family. **Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 38100 Grenoble. Tél. : 76.49.57.86**

Éch. art. of Fighting ctre S. Sidekick ou W. Heroes 2. **Frédéric BONNET, 21, rue de la République, 07130 Saint-Peray. Tél. : 75.40.50.89**

Éch. Snin M. World Zelda III contre DBZ III SF II turbo, M. Combat. **Arnaud MAGNI, Ranfort, St-Christie d'Armagnac, 32370 Manciet. Tél. : 62.08.58.11**

Éch. Shining in the Darkness Mickey II Super Hy Dlide VS jeu de rôles. **Pierre-Louis ROUX, Quartier Fleur de Mai, 26110 Ste-Jalle. Tél. : 75.27.32.47**

Éch. SF 2 T, lost Viking ctre NBA Jam, Flash Back, DBZ 2. **Stéphane HUREAU, Route d'Igason, 52, 36300 Lourdouex. Tél. : 54.06.42.11**

Éch. néo géo + jx contre CD Rom Nec + Quint + jx. **Sébastien BARBERAT, 15, rue Lamartine, 69150 Decines. Tél. : 72.02.04.92**

Éch. MD + 2 man. + Game Adapt + 12 jx contre néo-géo + 1 jeu. **Vincent VENDEMINI, 10, rue de la Craffe, 54000 Nancy. Tél. : 83.37.61.82**

Éch. jx Snin (Mortal Kombat, FF etc) Art of Fighting. **Julien FEVRES, 51, Impasse des Sources, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.90.96.59**

Éch. ach. jx sur GG, Snin, Lynx. Rech. contacts Lyon. **Franck VERDIER, 79, chemin des Broussatières, 69126 Brindas. Tél. : 78.45.07.22**

Éch. Bubsy VS Jimmy Connors, rech. NBA Jam. **Teklin CHAO, 32, rue Ernest Renan, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.29.40**

Éch. ou vds néo-géo + 3 jx + 1 man. ctre Jaguar + 5 jx (3 000 F). **Vincent MAUREL, 49, bd Ste Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45**

Éch. ou vds jx Snin. **Laurent WAWRZYNIAK, av. de l'Europe, Pavillon Jura, E. 4, n° 11, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.83.28**

Éch. NBA Jam, Fifa Soccer ctre Mortal Kombat, PSG Champ. **Frédéric BLANC, 10, lot les Rouyres, 34120 Lézignan-La-Cèbe. Tél. : 67.98.29.77**

Éch. Nes + 2 man.+ 6 jx (MM2, SMB 2, Starwar) ctre Snin + jx ou vds 1 000 F. **Bruno IMBISCUSO, Chemin Perrey Fourmetot, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.57.43.23**

Éch. ach. jx MD et SN. **Sam APIC, 132, rue de Charenton, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.68.02.04**

Éch. jx sur Snes et Snin. **Cédric PRESLES, 3, rue du Potager, 93250 Villemomble.**

Éch. MD + 3 man. + 26 jx (Sonic 3, SF II, MK...) ctre néo-géo + jx + 2 man. **Dimitri POLOCZANSKI, 8, allée des Lilas, 08400 Challerange. Tél. : 24.71.13.55**

Éch. MD + 5 jx + 2 pads ctre S. Nin. + 3 jx + 2 Pads. **Nicolas COUTANT, 1, rue du Vieux Logis, 85390 Chavagnes-les-Redoux. Tél. : 51.92.40.28**

Éch. sur Snin : Bubsy (US) ctre jx de basket et autres... **Guillaume GOUILLART, 46, rue F. Chopin, 62580 Vimy. Tél. : 21.59.82.12**

Éch. Samouraï-Sha VS art of Fighting 2 ou autre. **Marcel OWONA, 11 ter, rue Gustave Rey, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.07.95**

Éch. S. Nin. + 9 jx (NBA Jam...) + Quin. T. + S. Scope ctre néo-géo + jeu. **Cédric BURLOT, 5, rue Girardon, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.02.78**

Éch. sur Snin Tmht Fighters ctre Mégam X ou Daz 3. **Alexandre STOJANOV, 13, Boucles des Près, St-Pierre, 57100 Thionville. Tél. : 82.34.07.85**

Éch. Snin + 6 jx ctre Amiga CD 32 ou Jaguar. **Alexandre MESTCHERINOFF, 9, impasse du TOnkin, 69290 Crapone. Tél. : 78.57.25.25**

Éch. Mario all Stars contre Mr Nutz ou Bubsy sur Snin. **Jacques WALKOWICZ, Les Couailles Vers, 81190 Mirandol. Tél. : 63.36.57.50**

Éch. Snes + jx ctre CD 32 + 1 jeu. **Samuel PETAT, 7, cité Solazur, n° 80, 65000 Tarbès.**

Éch. sur GG : Mickey, D. Duck ctre Mickey 2, C. Rock 2... **Christophe CORRE, 27, impasse du Bois Martineau, 85160 Saint-Jean-de-Monts. Tél. : 51.58.84.28**

Éch. ach. jx sur MD : 75 F rech. jx de rôles. **David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourge, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79**

Éch. ou vds jx Snes (the 7th Saga; King Arthur World). **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris.**

Éch. Snin + 8 jx + 4 man. ctre néo-géo + 2 ou 3 jx + man. **Alexis FRADET, 33, rue Etoupée, 76000 Rouen. Tél. : 35.07.14.50**

Éch. jx Snin (nba Jam, SF II T, Zelda 3...) ctre Secret of Mana... **Olivier GUILPIN, 8, rue du Cornet, 49100 Angers. Tél. : 41.88.31.26**

Éch. Flashback ctre Final Fantasy. **Didier LEPERE, 14, rue de Madagascar, 71200 Le Creusat. Tél. : 85.80.28.38**

Éch. Snin + 5 man. + 12 jx ctre néo + 3 jx + 2 man. **Grégory MOSCATELLI, 4, rue du Bollenberg, 68250 Gundolsheim. Tél. : 89.49.73.80**

Éch. ach. vds jx sur néo, SFC, Super CD Nec vds Fatal Fury II : 700 F. **Yannick GOMBAT, 6, rue Lefebvre, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.58.14**

Éch. Nhlpa Hockey 93' Snin ctre DBZ 2 ou Sim-City Snin. **Nicolas MANCEAU, 10, rue Jolleilet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.35.92**

RESULTATS DU CONCOURS FIFA INTERNATIONAL SOCCER paru dans le numéro 33 de CONSOLES+

1er prix :

UNE TÉLÉVISION, UNE SUPER NINTENDO, UN JEU ROCK'N ROLL RACING

Jonathan ZICOLA - Orange

du 2ème au 5ème prix :

Une Super Nintendo
Un jeu Rock'N Roll Racing

Jacques MORISSE - Le Havre
Gilles DHERSE - Le Mans
Georges SALUARD - Brétigny s/Orge
Veasna KHING - Arceuil

du 6ème au 20ème prix :

Un jeu Rock'N Roll Racing

Stéphane VIGNÉ - La Bouexière
Cédric GOULIER - Auxerre
Rachid BOBDIL - Champigny s/Marne
Mick ESPOSITO - Marseille (11)
Erik PINON - Olliergues
Jean-Christophe BARTOLI - Décines
Jean-Christophe PICONE - Marseille (14)
Daniel RAUCH - Juvignac
Willy FELTRIN - Tuchan
Serge BRIFFAUD - Valenton
Henri RENAULT - Le Havre
Matthieu GUISDON - Saint Berthevin
Germaine LEYSSÈNE - Panazol
Marc SKRZYPCZAK - Vincennes
Philippe PASSERELLE - Evreux

NOTATION
SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

EDITEUR: SEGA
DISTRIBUTEUR: SEGA
DISPONIBILITE: SEPT. JAPON
PRIX: D

PLATES-FORMES
1 JOUEUR
CONTROLE: PARFAIT
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1
CONTINUE: OUI

PRESENTATION	**85%**
L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!	
GRAPHISMES	**90%**
Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.	
ANIMATION	**94%**
Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.	
MUSIQUE	**96%**
Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.	
BRUITAGES	**82%**
Marrants et très diversifiés!	
DUREE DE VIE	**88%**
Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.	
JOUABILITE	**94%**
No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!	
INTERET	**94%**
Des heures de bonheur en perspective! J'achète!	

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
90 et + (18 et +): c'est un superbe jeu, peut-être un Méga-Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
80-90 (16-18): un très, très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga-Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
65-80 (13-16): un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
45-65 (9-13): un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
30-45 (6-9): encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception. Ze Killer n'est pas loin.
12-30 (2-6): un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
12 et - (moins de 2): beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA-HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

Plein feux sur la nouveauté

RACHAT - VENTE
DE VOS JEUX VIDEO
ET CD ROM PC

GOODIES
MANGA VIDEO
BD

GAME'S

LE PLUS GRAND CHOIX
DE JEUX

SCOR

AMIENS*
Centre commercial
Halles du Beffroi
Tél : 22 91 73 33

CERGY 3*
Centre commercial
Les 3 Fontaines
Tél : 30 75 95 42

ST QUENTIN YVELINES*
Espace St-Quentin
Tél : 30 57 13 43

VAL-THOIRY GENEVE*
Centre commercial
Tél : 50 20 86 06

CAGNES-SUR-MER
7, Boulevard Kennedy
Tél : 93 22 55 21

LILLE*
Grand Place
Tél : 20 13 92 92

PARLY 2*
Centre commercial
Tél : 39 55 19 20

VELIZY 2*
Centre commercial
Tél : 34 65 18 81

* SERVICE ET AVANTAGES DU CLUB GAME'S PLUS (VOIR CONDITIONS DANS VOTRE MAGASIN GAME'S LE PLUS PROCHE ...)

YANNICK NOAH

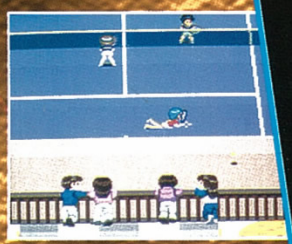
SMASH TENNIS

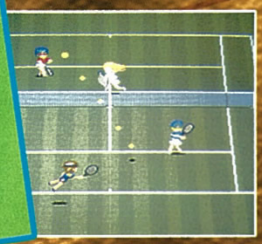
JOYPAD	94%
PLAYER ONE	94%
SUPER POWER	91%

SUPER MULTITAP 4 JOUEURS

namco

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM





SMASH TENNIS TM & © 1993 Namco Ltd. All rights reserved. © 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registred tradmark of Virgin Enterprises Ltd.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL
233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris

SMASH TENNIS est Vendu au profit de l'association Enfants de la Terre